[ゲームファン]

こだわりのジャンル別
ゲーム総合誌

GameFan

Vol.1 シミュレーション編

Vol.1
定価680円



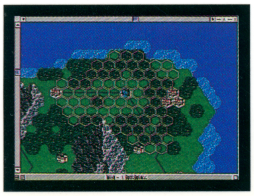
競馬，恋愛，経営，
戦略ほか
シミュレーションゲームの
名作・新作を
徹底解説



Horse Racing Simulation Game Derby Stallion 96

ダビスタ96

大戦略，ときめきメモリアル
アンジェリーク



クラシックロード／三國志Ⅴ／
ウイニングポスト2／
信長の野望・天翔記／卒業Ⅱ／
ザ・タワー

MYCOMムック

大感謝。

ユーザーの皆様へ

小学生・10歳

とても楽しかったです。人達に名前をつけれるのもうれしい機能でした。それにアニメーションで音声が入っていうのはすごいと思いました。早く(2)を出してください
オープンブックさんがんばって下さい。

高校生・16歳

適度なむずかしさ。いいかげんにプレイしても結構成りたっていく安易さと深く考えればそれなりのプレイができるという両方の面があり、うまくバランスがとれている。
子供から大人までプレイできる幅広さがいい。

高校生・16歳

・完成度がすごくいいです。
・パソコン版ではなかった細かい音の雑音がサターン版ではするのでよりリアルになったと思います。
これからもがんばってください。

会社員・29歳

なかなか面白い。
夫婦で楽しめる。
もっと拡大したときの画面がきれいだったらうれしい。

飲食業勤務・24歳

雑誌の記事で初めて知って何か妙にひかれて発売まで毎号記事を読んでやはりおもしろそうだったので購入した。実際プレーしてみてやりこむ気力がわくソフトであった。

学生・19歳

人の息づかいを感じるゲームはこれが初めてだ。
オープニングもとてもいいと思う。
ひさびさに買ってよかったと思うゲームだ。

会社員・22歳

たまらん
おもしろい

大学生・23歳

とっつきやすく、けれど奥深く手ごわい。育成シミュレーションとして理想的バランスだと思います。ゲームをやめる区切りがつかなくて、お金が入ると「アレやろう、コレやろう」といつまでもやめられない中毒性もある。あまり難しすぎないのもいい。
ところでオープニングの曲のCDは出るのでしょうか？とてもすてきな曲なのでぜひ出してほしいです。本音を言えばサターンのCDコントロール画面で聞けるようにしてほしかった…CDが出る時は上のアンケートの広告媒体で宣伝して下さい。買いますから。

会社員・28歳

とても画面が美しい。
アクセス時間がもう少し早ければ良い。
操作性が良い。

会社員・31歳

ソフトの帯にも書いてある様に、
「ザ・タワー」はベストシミュレーションゲームだと思います！
そして飽きのこないゲームだと思う！
睡眠不足の日が続くかな？

学生・23歳

・自分が好き勝手に建てた、ガウディみたいなビル(失礼)の中で、住人たちが、それぞれの個性を持って、生々と活動している様子を見ているだけで、心がなごみます。ぜひ続編には、プレー中のBGMの有無を切り換えるモードと、自分のビルを色々なカメラアングルから見られるモードなどを付けて下さい。

トラック運転手・26歳

バランスが非常に良くとれていてアキません。が、住人がすぐに赤くなってしまうのはチョット…

会社員・29歳

寝不足で今日は止めておこうと思っても、
やはりタワーをやってしまう。

大学生・19歳

大人から私のような学生まですっぽりとはまり込んでしまう究極のシュミレーションゲームだと思います。シクごのみのシブイゲームとはこのゲームのためにあるのかもしれませんね。私自身さらにパワーアップしたザタワーをやってみたい。とはいえまだまだこのゲームは大げさに言っても来年までやりこめます。再びこのようなゲームがサターンで出ることを期待しています。
それとカレーショップ、デパートなども次回作ではつい加してほしい。

美容師・28歳

これだと思うソフトがなかなかみつからなかったが、ザ・タワーを買って本当におもしろいソフトだと思いました。今まで買ったソフトの中で1番気に入っています。朝から晩まで時間を忘れるほど夢中になっておもしろいです。
もーこのゲームをやっている時はシアワセでーす。

専門学生・19歳

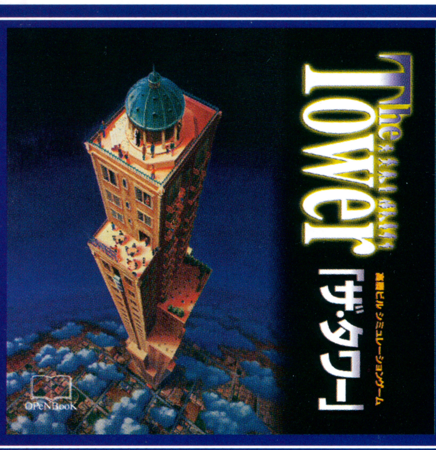
この手のゲームは好きだったがどれもこれも今一歩だった。しかしこのゲームはスゴク良い。なぜかというと住人に名前がつけられたり、生活をのぞけるからである。久しぶりに楽しいシミュレーションゲームで遊べた。これからもアイデアのつまったゲームを出していって下さい。

会社員・31歳

期待していたものがとうとう発売されたという感じ

主婦・27歳

実に細かいところにまで気を配ってあるなあと思いました。例えば、家族として表すだけでなく、そのいちいちの生活感や動きetc.. 私はあまりゲーム歴が長いわけではないので本当にその細かさにビックリしました。
音や色も、とても真実感があって、主婦業忘れてハマっています。



高層ビルシミュレーション

[ザ・タワー]

セガサターン版
価格 6,800円

SEGASATURN

セガサターン版ユーザーから寄せられたありがたいお言葉の数々！

セガサターン版「ザ・タワー」のユーザーの皆様から数多くの賛辞をいただいております。これはほんの一例です。皆様ほんとうにありがとうございます。
さて、ここで「ザ・タワー」の耳寄りな情報をひとつ。用意されている４つの土地で「Tower」の称号を獲得した方にオリジナルの 名誉住民証 を 先着1000名様 に差し上げています。意外と知られていませんが、知っている人は知っています。さあ、まだお手元にない方も名誉住民証獲得を目指してタワー造りにいそしんでみませんか？

いま、
世界に増殖中



高層ビルシミュレーション
［タワー］

Tower

Macintosh
Windows 1.2J

全世界で60万本!!
シミュレーションゲームの決定版

オリジナルであるMacintosh版「Tower」を1994年7月に発売以来、数多くのMacユーザーから支持されてきました。1995年3月にはWindows版も完成し,全世界的にユーザー層を広げています。
そして、いくつもの賞に輝きました。これらの実績は「Tower」の親しみやすさゆえのものです。ビルに棲む住人たちについつい愛着がわいてしまう、そんなリアルなシミュレーションだからなのです。

★**1995 Codies賞 受賞**
全米ベストシミュレーションゲーム・オブ・ザ・イヤー

★**MACLIFE GRAND PRIX'96**

★**米国 MAC WORLD誌**
1995 GAME HALL OF FAME
ベストシミュレーションゲーム

●Macintosh版動作環境　PowerMac ネイティブ対応

■本体……PowerMac／Quadra／Centris／II／LC の各シリーズ
■システム……漢字Talk7.1以上／メモリ：空き容量4MB以上必要／グラフィック環境：13インチ以上で256色以上表示可能なモニター／要ハードディスク

●Windows版　Windows3.1／95対応（32bitネイティブではありません。）

■本体……i486SX以上のCPUを搭載し、日本語Microsoft Windowsが動作するパソコン本体が必要
■システム……メモリ：8MB以上必要［16MB以上推奨］／グラフィック機能：日本語MS Windows 上で最低限640×480ドット以上の解像度と256色の色表示が同時にできるグラフィック性能が必要（WINGに対応のこと）／ハードディスク：空き容量10MB以上必要／ディスプレイ：640×480ドット以上、256色表示が同時にできるディスプレイが必要／フロッピーディスクドライブ：3.5インチ2HD（1.44MB）フォーマットのフロッピーディスクの読み込みができるフロッピーディスクドライブ1基が必要／音源：使用する日本語MS Windowsに対応する音源が必要［PCM音源推奨］

価格　各9,800円

★タワーユーザーのための会議室開設中★
現在、Nifty-ServeのゲームベンダーズフォーラムにTowerの会議室を開設しています。Niftyにアクセスの際は「>GO SGAMEVA」でぜひ一度お立ち寄りください。

人材募集中!!
オープンブックでは、プログラマと開発ディレクター（経験者）を募集しております。詳しくは下記担当まで。
TEL. 043-297-6400　担当／野津（のつ）

オープンブック株式会社
〒261-71　千葉市美浜区中瀬2-6
WBGマリブイースト15F
TEL. 043-297-6400　FAX. 043-297-6411
TEL. 043-297-6412（ユーザーサポート専用）
OPeNBooK

『サターン』で遊ぶ、
『サターン』を遊ぶ、
エンターテイメントゲーム情報誌



黄金週間(ゴールデンウィーク)は、土星(サターン)で遊ぶ。

大きなお世話と言わないで！健康的快適サターン三昧のすすめ
黄金週間、これだけはおさえておきたい30本

今すぐ買えるソフト、最新セレクト20

リリースソフトパーフェクトガイド

どっぷりはまっていただきます。

●徹底研究
「バーチャファイター2」で脱ビギナーを目指す
「三国志英傑伝」でシミュレーションの神髄にせまる
「DEATH　MASK」で洋モノゲームの秀逸グラフィックを堪能する

●連載開始
三浦理恵子の「私にもやらせて！」
「その道のプロ サターンに挑戦！！」UWFインター 安生洋二
「黒のグラビア」坂木優子

野球シミュレーションゲーム　SUPER野球道リミテッド



野村、仰木なんて目じゃないゾ！
君こそ史上最高の名監督!!

PC野球ゲーム界でヒットを放った
あの「SUPER野球道」が
スタイル新たにビックリ価格で新登場!!

スターティングメンバーを決定するのも誰を代打指名するかも、はたまた使いすぎて選手を故障させるのも全て監督の君次第。
さらに、困った時の助っ人ブックにはソフトの使い方／主要選手個人成績／過去10年の全選手背番号一覧表／ゲーム登場選手全員のパラメーターを詳解。かつてのプロ野球ニュースにスーパーバイザーとして佐々木信也氏がいたようにきっとこのデータが迷える君の強い味方となることだろう。
熱く長いペナントレースを優勝目指して戦いぬこうぜ！

ソフト搭載モード

ペナントレースモード　ユーザーがチームを選択して、130試合のペナントレースを行います。また1試合ずつ130試合を消化するのが面倒な方のために、オートで何試合か進めるモードをご用意。
対戦モード　ユーザーが任意のチームを選んで1試合だけ試合を行います。
選手、チームエディター　選手、チームの名前、各基本能力を自由に変更できるエディターです。
日本シリーズモード　ヤクルト、オリックスどちらかの監督になって日本シリーズを行います。また任意の2チームを選択して日本シリーズを行うこともできます。

●**12球団のドリームチームが登録**（例）ヤクルルクロウズ
●**各リーグの構成チームが変更可能**（例）西武ライオンズをセントラルリーグに、名古屋キマイラズをパシフィックリーグに編入できます。

対応機種　NEC　PC-9801シリーズ（PC-9801VM／UV以降の機種で、かつ1995年10月までに発売された機種）
＊PC-9801VM2・PC-9801VM4は16色ボードが必要です。
NEC　PC-9821シリーズ（1995年10月までに発売された機種）＊PC-9821Xa7／PC-9821Xa7e除く
動作環境　空きHDD容量25MB以上／メモリ要640KB／CD-ROMドライブ／NEC製MS-DOSVer3.3以上
要アナログディスプレイ／要バスマウス
対応周辺機器　FM音源ボード　PC-9801-26K音源ボード／PC-9801-86音源ボード
プリンタ　PC-PR201系(NEC)、ESC／P規格(EPSON)
＊Windows95上では稼働しません。

MYCOM　**毎日コミュニケーションズ**
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1　出版事業部　TEL.03-3211-2568

お求めは全国の書店またはパソコンショップでどうぞ。

Game Fan

Vol.1

シミュレーション編

Game Fan Vol.1

シミュレーション編

CONTENTS



H. Sawaguchi

Game Fan Vol.1 INDEX

GAME TITLE

機種マークの見かた

HARD: SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

SFC　その記事で使用した機種をあらわしています。

SFC　他機種でも発売されていることを示します。
ただし、タイトル、一部内容、発売元等が違う場合があります。

HORSE RACING

競馬ゲーム

ダービースタリオン96

●

クラシックロード

●

実況競馬シミュレーション
ステイブルスター〜
厩舎物語

●

ウイニングポスト2

GAME TITLE

ダービースタリオン96

HARD	
SFC	PS / 3DO / 95 / SS / FX / WIN / Mac

DATA	
メーカー	アスキー
価格／発売日	発売中／12800円
ジャンル	シミュレーション
メディア	バックアップカートリッジ

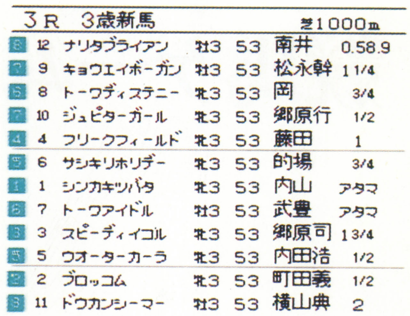


日本中を熱狂させたダビスタ新作はスーファミで登場

見た目は前作とほぼ同じだが細部に違いとこだわりが

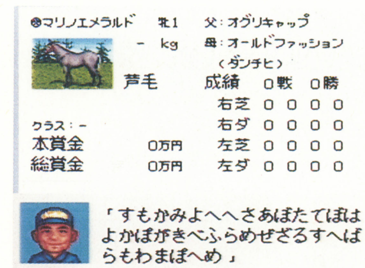
「こだわりのジャンル別ゲーム総合誌＝Game Fan」が記念すべき第一号の巻頭に取り上げたのは、ご存じダビスタシリーズの最新作「ダービースタリオン96」。前作「ダービースタリオンIII」に続いてのスーファミでの登場である。とはいえ「ダビスタ96」は見た目がIIIとほとんど同じ。それでは買う必要なしというなかれ。ゲームを進めていくと細部に違いとゲームの王道へのこだわりが見えてくる。まずは前作との主な違いを箇条書きでまとめてみよう。

①騎手、ライバル馬の実名化
②96年の新レース体系対応
③セリ市コードの導入
④サテラビュー対応
⑤危険な配合の危険度アップ



▲96にはナリタブライアンやヒシアマゾンが実名で登場する。しかも3歳の新馬戦から顔を出す。

⑥面白い配合の登場
⑦お任せ厩舎のグレードアップ
⑧アグリキャップほかの引退
⑨BCにライバル馬登場
⑩ファンファーレの再現
⑪有力馬が新馬戦にも登場
⑫内国産の受胎牝馬が登場



◀96は仔馬や繁殖牝馬を売るときにもパスワードがついた。



◀96では引退したアグリキャップら強豪馬もBCでは健在。

⑬出走前の名前変更が可能に

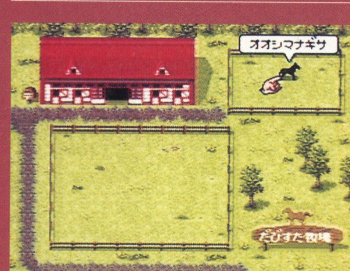
ダビスタ初心者へ

競馬をよく知らないからまだダビスタをやっていないという方。ご安心めされ。ダビスタはだれでも手軽に遊べる。プレイヤーは馬主、生産者、調教師の3役をこなす。要するに生産または購入した馬を調教し、レースに出走させるのである。大レースに勝つようになれば賞金が増え、牧場も発展していく。システムは非常に簡単だが奥が深い。これが大ヒットした原因だろう。

なおシステムを理解するまでは「お任せ厩舎」という手段もある。ゲーム開始時に自分が選んだ以外の厩舎に預けると、調教や出走をコンピュータが自動的に行ってくれる。

ダビスタは1人3役

●ブリーダー●	●トレイナー●	●オーナー●
牧場 生産 セリ市	厩舎 調教 レース出走	競馬場 レース観戦 馬券購入



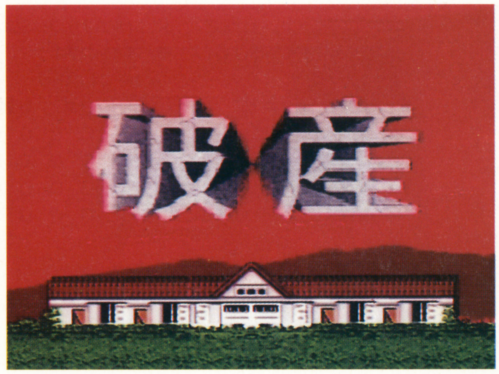
◀初めは小さな牧場からスタート。1500万円の資金と1頭の安価な繁殖牝馬がいるだけだ。


◀資金と馬数が増えれば牧場は2段階に拡大可能。しまいには馬の温泉や功労馬のための牧場も作れる。

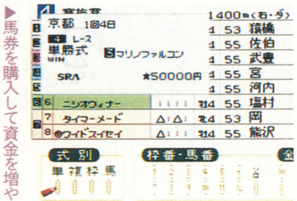
ゲーム開始＝まずは種付けから始めよう

資金がなくなると破産だ 最初の種付けは慎重に

ダビスタは所持金がなくなったらゲームオーバーだから、最初のうちは資金繰りに注意しなければならない。有り金残らず馬券で勝負、当たれば一挙に良血馬購入という手もあるが、ゲームの本道とはいえない。まずは種付けから始めよう。ただし仔馬が成長するまでの養育費を用意しておくように。１頭につき月10万円（厩舎は40万円）の管理費がかかる。初めは500万円以下の馬が無難だ。



▲初めから高い種付け料を払うと、仔馬が成長する間に牧場は破産してゲームオーバー。



▶馬券を購入して資金を増やす手段もある。うまく的中すればいいが。



◀種付けの結果は5月1週に分かる。不受胎だった場合は来年まで種付けは出来ない。1頭目が不受胎だったらリセットした方が早い。

パラメータ

種牡馬にはそれぞれ特徴がある。適距離、ダートの巧拙、成長、気性、底力、健康、実績、安定といったパラメータを持っている。１頭目は健康がAの馬が無難。丈夫でなければレースに出せない。また早めに稼いでくれるよう早熟か持続型を選ぼう。お勧めはミスターシービーかエブロス。

なおパラメータの安定とは牝馬の能力を産駒に伝える力。これが低いと不出来な産駒も多くなるが、反面大物出現の可能性もある。資金に余裕が出てきたら安定Cの馬で大物を狙いたい。

底力とは競り合ったときの勝負根性に影響し、実績はレースの格に関係してくる。どちらもAにこしたことはない。



▲ずらりと並ぶ種牡馬のリスト。２年目からはBOOK FULLの種牡馬も登場する。



▲１頭目は健康Aで早熟タイプがいい。安いニシノエトランゼで小手調べ。

能力アップ

産駒の能力アップを図る手段としてインブリードとニックスがある。インブリードとは両親の祖先に共通の馬を持つこと。その馬によって能力アップ（ダウン）の効果は決められている。しかし、インブリードは近親配合なので産駒に悪影響を及ぼす例も多く、気性難や体質の弱い馬が出来やすい。何代目に共通の馬がいるかを４×３とか５×５と示すのだが、５×５は効果が薄く、３×３以上はやめた方が無難。

もう一つがニックス。血統による相性の良い組み合わせのことで、こちらは産駒の能力を全体的に底上げする。特に弊害はない。最初の牝馬は能力が低いので適度なインブリードまたはニックスを使いたい。



▲インブリードは赤い字で示される。血が濃すぎると産駒への悪影響も多い。



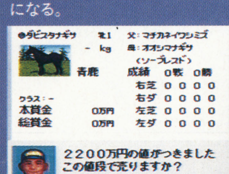
▲ノーザンダンサー系とヘイルトゥリーズン系のニックス配合。

オオシマナギサの運命は？

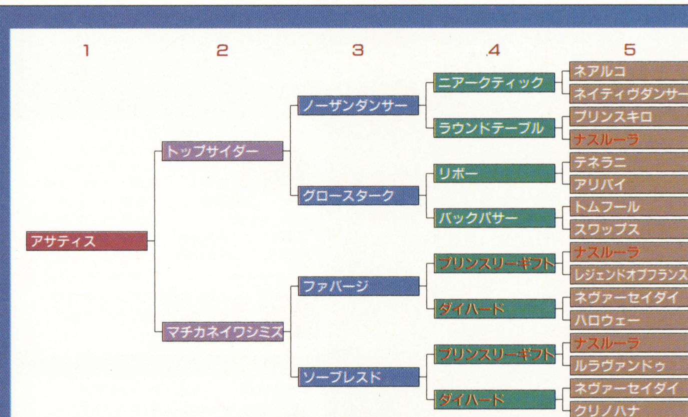
初期牝馬の中にオオシマナギサという名の馬がいる。Ⅲではこの馬に種付け料無料のマチカネイワシミズを付けると驚異的なスピードを持つ産駒が続出した。スピードアップを図るインブリードのプリンスリーギフトとナスルーラが出来るためだ。ところが、96では危険な配合の馬はすこぶる扱いにくくなっている。ここであきらめてはいけない。この２頭の仔馬は早熟傾向にあって売却価格が高い。元々種付け料無料なのだからすぐに売れば着実に資金は上向く。ただし2200万円以上の値がついた牝は走らせよう。繁殖に上げてアサティスを付ければ重賞制覇の期待十分（右の血統表参照）。



▲種付け料無料のマチカネイワシミズ。これにオオシマナギサをかけると産駒はインブリードだらけになる。



▲2200万円の売却価格。種付け料がただだからここで売れば2000万円以上の儲けになる。



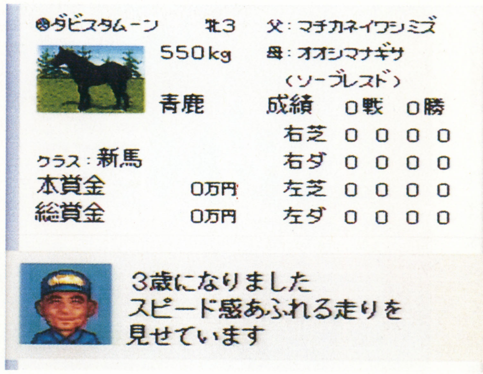
仔馬が生まれたら すぐ売却して資金稼ぎ

調教＝デビュー前は厳しく体力作り

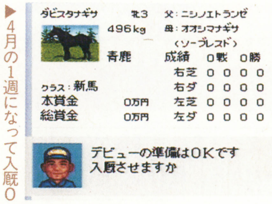
3歳はデビューの準備 牧場主のコメントをチェックしろ

産駒が３歳になるとデビューが間近になる。１、２月の間は牧場主のコメントをチェックしよう。スピード、スタミナ、勝負根性などを褒められる場合がある。また逆に脚もとの弱さや気性の悪さを指摘される場合もある。

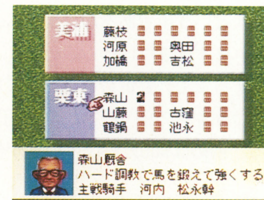
通常の馬は４月１週に入厩ＯＫのサインが出る。しかし馬によって成長課程が違うので８月になってもサインが出ない場合もある。慌ててはいけない。晩成タイプの馬なのだ。５歳を過ぎてから強くなる。



▲１月からでも入厩は出来るが、慌てないで１、２月に牧場主が発する大事なコメントをチェックしたい。



▶４月の１週になって入厩ＯＫのサインが出た。これ以上牧場に置いても馬体は成長しない。厩舎に入れよう。



◀厩舎を選ぶ。お任せ厩舎にはそれぞれ特徴がある。

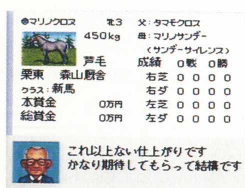
3歳時の調教

入厩してからはハードな調教で馬を鍛えよう。デビュー前は少々いじめても馬は壊れない。水曜にダート単走強め、木曜に坂路で追うのが基本。ダートでスタミナ、坂路でスピードをアップさせるのだ。そのうち馬体が絞れてくる。ここでいったん放牧に出して疲れを取る。１カ月後に再入厩、今度はダート併せ一杯とプールで馬体を絞って来るべきときに出走だ。

馬には理想体重がある。これはデビュー後ずっと変動しない。調教後のコメントで太目を指摘されなくなってから８Ｋほど絞るのがいい。詳しくはレース出走時にパドックでコメントを聞こう。



▲水曜にダート単走強め、木曜に坂路が３歳時の基本パターン。

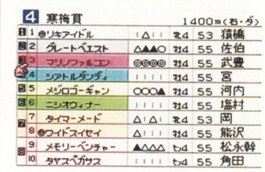


▲調教を積むにつれ、馬体も絞れ完調に近づいていく。好調時に出走させよう。

出走

出走は馬の特性に合ったレースを選んでいく。遠くの競馬場に出走させるときは輸送で馬体が減ることを考慮に入れよう。騎手を選び、作戦を指示してレース出走。レース後は結果にかかわらず１週間調教を休ませよう。さらに２、３戦レースを続けると馬の調子が落ち、疲労がかさんでくる。こうなったら放牧だ。牧場に帰すと１カ月間戻ってこれないが、故障を未然に防ぐ効果がある。

順調にレースを使っているときは強い調教はいらない。レースが調教代わりになっているのだ。出走の前にダート単走馬なりで十分だ。こうしてレースを重ね、馬は歳を取っていく。引退の時期は馬によってまちまちだが、牝馬は早めに引退させて繁殖に上げよう。第二の人（馬？）生が待っている。



▲予想の印は左から人気、気性、距離適正、底力を重視している。

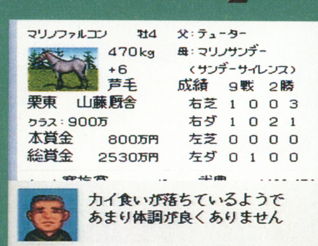


▲脚もとの弱い馬はレース中にずるずると後退、故障を発生することもある。

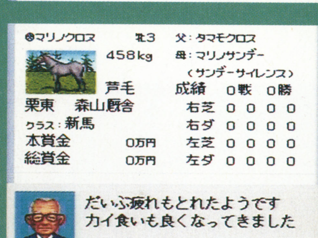
調子の波を変える併せ馬

競走馬の調子は波の形を描くことが多い。波の長さは馬によって異なるのだが、絶好調に仕上げた後は徐々に調子が落ちていく。「調子は特に良くも悪くもありません」のコメントが出たら放牧した方が無難だ。しかし、放牧はスタミナを落とすので厩舎にいながら調子の波を変える手段もある。どん底の場合には芝併せ馬なりを水、木と連続してみよう。気分が変わって調子の波が上向く場合が多い。「毛ヅヤもガラッと・・・」の状態から「調子が上がって・・・」にしたいときにも使える。

ただし馬体重の減りすぎには要注意。減りすぎはスタミナ、増えすぎはスピードがなくなる。



◀調子の波がどん底のコメント。こんなときは2日続けて芝併せ馬なりを行おう。調子が上向くことが多いぞ。



◀調子は上がってきたが馬体重が減り過ぎている場合は調教はせずに回復に努める。

馬の状態を示すコメントの流れ

- だいぶ重いようです（重い）
- まだちょっと太めです（やや重い）
- 毛ヅヤもガラっと良くなって・・・
- 調子が上がってきました
- 順調にきています
- いい状態に仕上がりました（頂点）
- 相変わらず元気です
- 調子は特に良くも悪くもありません
- このところ少しバテ気味で・・・
- カイ食いが落ちているようで（底）
- 少しずつ調子は上向いてきましたが（上昇）
- 毛ヅヤもガラっと良くなって
  （だいぶ疲れも取れたようです＝馬体減のとき）

最強馬＝オグリ×(?×Sシェビニオン)

96は脱ナスルーラ

セリ市で有力な馬を購入して走らせて稼ぐ、これを繰り返してＧⅠを制覇することも可能だが、ダビスタの面白さは生産の妙味にある。セリ市で購入した繁殖牝馬に種付けをして生まれた牝馬を牧場に戻して孫を作る。もちろんニックスかインブリードを有効活用する。Ⅲではナスルーラの濃いインブリードを作ることでスピードの大爆発が見られた。しかしながらナスルーラは気性難も受け継ぐので96では力が発揮しにくい。そこでどうするか。筆者はナスルーラを５×５までにとどめておくインブリード活用が有効と考えている。

基本とするインブリードはネイティヴダンサーとグレイソヴリン。スピードのダブルアップが見込めるからだ。これを持ちつつ安定Ｃ、底力Ａの種牡馬を探してみた。答えは96から新登場のオグリキャップである。課題は母馬にグレイソブリンとネイティヴダンサーを持たせること。しかもグレイソブリンは４代目に持たせてナスルーラの５×５も誘発したい。

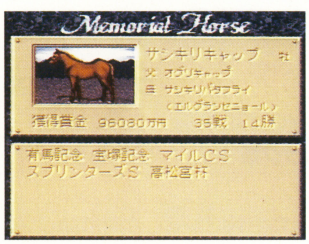
この条件に合うのがスーパーシェビニオンとノーザンダンサーの直仔(ただしナスルーラはなし)との間に生まれた牝馬だ。しかも種牡馬はサドラーズウェルズ、エルグランセニョール、ノーザンテースト（ハイペリオンが強くなり過ぎるのが心配）の３頭に絞られる。受胎しているスーパーシェビニオンを辛抱強く待ち、牝が生まれたらオグリを付けて爆発といきたいところだ。



▲グレイソヴリンとネイティヴダンサーを持ち、底力Ａ、安定Ｃ。オグリキャップのパラメータは最強馬作りの条件にぴったり。



▲ネイティヴダンサーとグレイソヴリンを祖先に持ち、比較的価格も安いスーパーシェビニオン。セリ市でぜひ購入しよう。



▲理論上は最強？のはずの１頭。
一度屈腱炎になるなど調教で失敗したが、５歳秋から本格化、殿堂入りを果たした。

エルグランセニョールとスーパーシェビニオンの娘の血統表

1	2	3	4	5
エルグランセニョール	ノーザンダンサー	ニアークティック	ネアルコ	ファロス
				ハイペリオン
			ネイティヴダンサー	ポリネシアン
				マームード
		バックパサー	トムフール	メナウ
				ウォーアドミラル
			トラフィックジャッジ	アリバイ
				ミスターブッシャー
	シャーペンアップ	エタン	ネイティヴダンサー	ポリネシアン
				テューダーミンストレル
			ロックフェラ	ハイペリオン
				メジャー
		グレイソヴリン	ナスルーラ	ネアルコ
				ペイタウン
			グラティテュード	ゴールデンクラウド
				グランドマスター

インブリード＝ネイティヴダンサー４×４、ネアルコ４×５、ハイペリオン５×５、ポリネシアン５×５

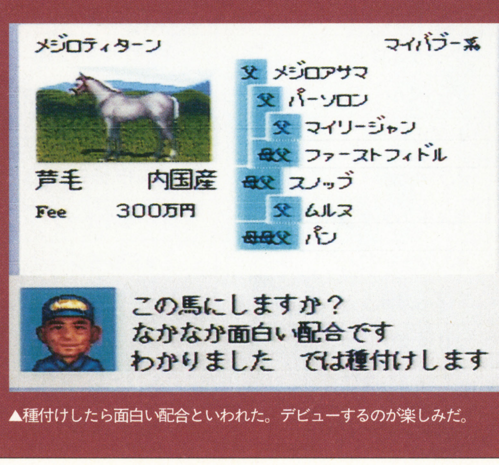
左の馬の血統表

1	2	3	4	5
オグリキャップ	ダンシングキャップ	ネイティヴダンサー	ポリネシアン	アンブレイカブル
				ディスカヴァリー
			グレイソヴリン	ナスルーラ
				ゴールデンクラウド
		シルバーシャーク	ピュイソンアルダン	レリック
				パレスタイン
			ネヴァービート	ネヴァーセイダイ
				ガーサント
	エルグランセニョール	ノーザンダンサー	ニアークティック	ネアルコ
				ネイティヴダンサー
			バックパサー	トムフール
				トラフィックジャッジ
		シャーペンアップ	エタン	ネイティヴダンサー
				ロックフェラ
			グレイソヴリン	ナスルーラ
				グラティテュード

インブリード＝グレイソヴリン４×４、ナスルーラ５×５、ネイティヴダンサー３×５＊５

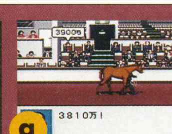
面白い配合が登場

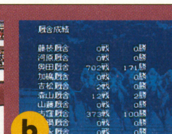
96からは種付け時に「面白い配合」といわれる組み合わせが登場した。インブリードでもニックスでもなく異系配合のときにいわれる。どこが面白いかといえば生まれてくる仔の気性と健康が◎。無駄な調教量をかけずに仕上がり、また調子の波も底まで落ちずに復活するなど扱いやすさがある。恐らく繁殖牝馬に上がっても丈夫な仔を出すことだろう。持ち込み馬だから種付けはないが、リローンチの仔はほとんどが面白い配合のはず。この馬を受胎している牝馬は積極的に購入しよう。

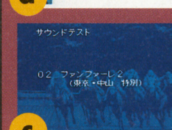


▲種付けしたら面白い配合といわれた。デビューするのが楽しみだ。

ダビスタワンポイントレッスン







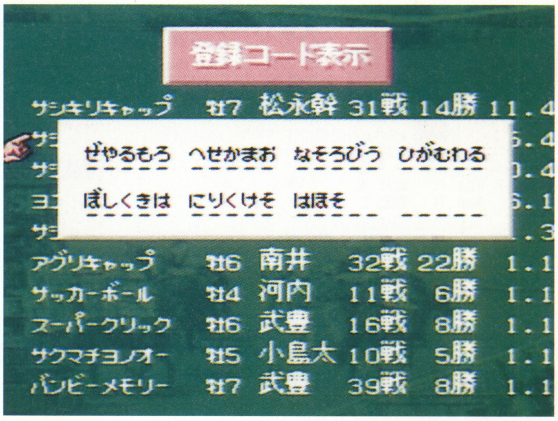


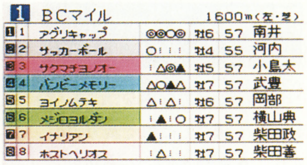
◎セリ市での購入は途中でセリかけず鐘が鳴り終わる瞬間にボタンを押そう。安く買えるはず。
◎タイムの画面でセレクトを押すと厩舎別の成績が表示される。お任せ厩舎愛用者にはおススめ。
◎さらに上の画面でＬ＋Ｒ＋セレクトで「いろいろテスト」が可能になる。サウンドテストではファンファーレが聞ける。
◎牡馬はＧⅠを取ると引退時に種牡馬として売却できる。価格は(ＧⅠ勝ち数×10＋ＧⅡ勝ち数×２)×連対率(２着内の比率)×1000万円で計算される。また牝馬の売却価格は（本賞金＋500万円）÷２で求められる。ただし上限は12500万円。

BCへの挑戦=パスワードはこまめに

休み明けは駄目 生涯の最高値を登録せよ

これはと思う血統の馬を作ったら、ブリーダーズカップに登録しよう。登録は絶好調の状態であること。休み明けは気性に悪影響を及ぼすので一度出走させてから仕上げよう。また同じ馬を再登録すると前のデータが消えてしまうので要注意。こまめに登録してそのつどパスワードをメモしておくのがいい。ＢＣの出走表の印で強さが判断出来る。

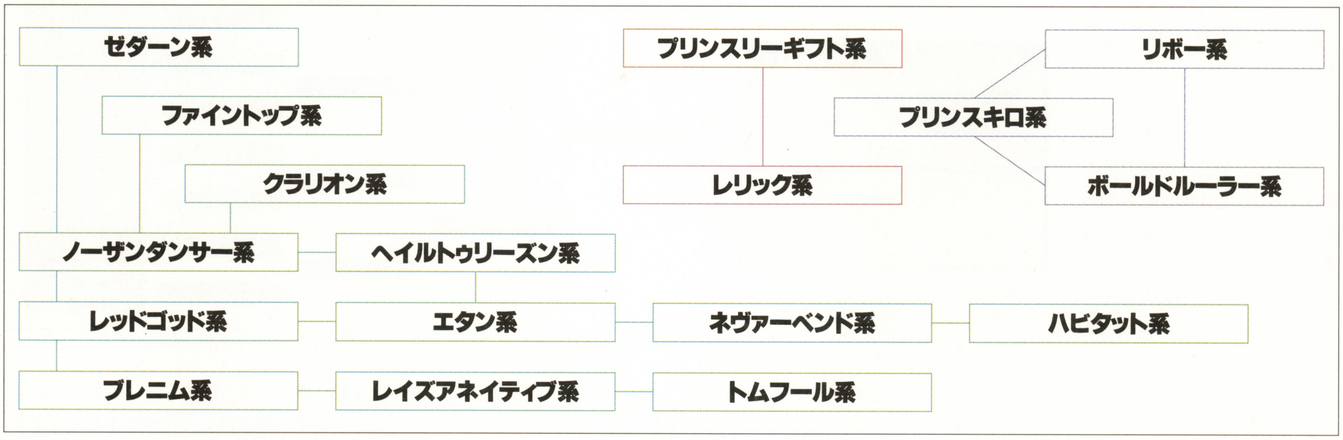




◀ＢＣカップに登録したら、必ずパスワードをメモしよう。コンピュータ馬との印で強さが判断できる。

ニックス

牝馬の能力を全体的に底上げするニックス。インブリードのような弊害はないので期待度は高い。ニックスは下表の16通り。ノーザンテーストの牝馬にトニービン、サンデーサイレンス、リアルシャダイ、ブライアンズタイムなどを付けた例は実在の馬にも多く見られる。ニックス配合の馬が2歳馬のセリ市に現れたら迷わず買いだ。



インブリード

ダビスタでは馬ごとにインブリード効果が設定されている。ネイティヴダンサーのように複数の効果を持つものやナスルーラのようにプラスとマイナスの効果を持つもの、ザミンストレルのようにマイナスの効果しかないものもある。右に上げた12頭は使いやすく、また効果の高いおすすめインブリード。これらが3代目までにいる牝馬を探して孫作りを試みよう。



◀「気になる」って言われても・・・

インブリード	主な種牡馬	主な牝馬
オーエンテューダー	ニホンピロウイナー	ロイヤルシュプール
グレイソヴリン	タマモクロス	ロマンセ
サーゲイロード	キャロルハウス	ユアウェルカム
ジェベル	シンボリルドルフ	プラチナロゼカラー
ナスルーラ	サクラユタカオー	パリティビット
ネアルコ	ノーザンテースト	サヨナラ
ネイティヴダンサー	オグリキャップ	プチカプリース
ネヴァーベンド	ミルジョージ	ボドニアンティーク
ハイペリオン	トニービン	セプテンバーレイン
プリンスリーギフト	ミスターシービー	トップモデル
ボールドルーラー	シェイディハイツ	エバレットチャーチ
ラウンドテーブル	アサティス	サブリミナルムービー

種牡馬データ一覧

種牡馬名	価格	系統	距離	ダ	成	気	底	健	実	安	ニッ	グレ	ネイ	ネア	ハイ	ナス
サンデーサイレンス	2500	Hリーズン	16~22	○	持続	B	A	A	A	A	○					
ノーザンテースト	1800	ノーザンD	16~20	○	持続	A	A	A	A	A	○		○	○	○	
リアルシャダイ	1600	Hリーズン	18~30	△	持続	A	B	C	A	A	○					○
トニービン	1500	ゼダーン	16~24	△	普通	B	B	B	A	A	○	○			○	○
ブライアンズタイム	1400	Hリーズン	18~26	○	普通	B	A	B	A	A	○					○
シンボリルドルフ	1000	マイバブー	18~26	△	普通	C	A	B	A	B						
マルゼンスキー	1000	ノーザンD	16~24	○	普通	B	A	C	A	A	○		○	○		
ヘクタープロテクター	1000	Rネイティヴ	14~20	○	早熟	B	A	C	A	A	○		○			○
ミルジョージ	900	Nベンド	18~24	○	晩成	C	A	A	A	B	○	○		○		○
アンバーシャダイ	800	ノーザンD	18~24	○	晩成	A	A	B	A	B	○		○	○	○	
サクラユタカオー	800	Pギフト	14~20	△	普通	A	B	B	B	A	○			○	○	○
ジェイドロバリー	800	Rネイティヴ	14~20	○	普通	A	A	C	B	B	○		○			○
モガミ	600	ノーザンD	18~24	◎	普通	C	B	A	A	B	○		○	○		
ニホンピロウイナー	500	ハビタット	12~16	○	持続	B	B	B	B	A	○				○	
キャロルハウス	500	Sゲイロード	18~24	○	普通	B	A	B	B	C					○	
オグリキャップ	500	ネイティヴD	16~20	◎	普通	B	A	A	B	C		○	○			○
ミスターシービー	450	Pギフト	18~24	○	持続	B	B	A	B	B	○			○	○	○
クリスタルグリッターズ	450	レッドゴッド	16~20	○	早熟	A	C	A	B	A	○			○		○
タマモクロス	420	フォルティノ	20~24	△	晩成	B	A	B	A	C		○				○
ヤマニンスキー	400	ノーザンD	14~20	○	普通	B	B	A	A	B	○		○	○		
サッカーボーイ	400	Fトップ	12~20	△	普通	C	A	B	B	B	○					○
シェイディハイツ	400	Nベンド	18~24	○	普通	B	B	B	A	B	○					○
ナルスエルアラブ	400	ノーザンD	18~24	○	晩成	B	A	B	B	B	○					
アサティス	400	ノーザンD	16~24	○	普通	C	A	B	A	C	○		○	○		○
バンブーアトラス	380	リボー	20~26	○	晩成	B	A	C	A	C	○				○	○
ホリスキー	360	ノーザンD	20~30	○	普通	A	C	B	B	A	○					
アスワン	350	ノーザンD	20~24	○	普通	B	B	B	A	C	○		○	○	○	○
ミホシンザン	350	ボワルセル	20~26	△	晩成	A	B	C	B	B						○
スリルショー	350	ノーザンD	14~18	△	早熟	A	B	B	B	B	○		○	○		○
ビゼンニシキ	320	クラリオン	14~20	○	普通	B	B	B	B	B	○					
ラッキーソブリン	300	ノーザンD	16~20	○	普通	A	C	B	B	A	○		○	○		○
メジロティターン	300	マイバブー	22~32	△	晩成	B	B	B	A	C					○	
キンググローリアス	300	Rネイティヴ	12~18	◎	早熟	B	B	B	B	A	○		○			
エブロス	300	Rネイティヴ	14~18	○	早熟	B	B	A	C	B	○		○		○	○
イブンベイ	300	Nベンド	18~26	○	普通	B	B	B	B	A	○			○		○
ノーリュート	300	クラリオン	18~24	○	普通	B	B	A	B	B	○					
シェリフズスター	300	ハイペリオン	18~24	○	晩成	B	A	B	C	C		○			○	○
ハイセイコー	280	ロックフェラ	18~22	◎	普通	A	B	B	A	C				○	○	
ノーアテンション	270	ノーザンD	24~32	○	晩成	B	A	B	A	C	○	○				○
ラシアンルーブル	270	ノーザンD	16~24	○	普通	B	A	C	B	C	○		○	○		
ワッスルタッチ	260	ノーザンD	16~20	◎	普通	B	B	C	B	A	○		○	○	○	
ダイナガリバー	260	ノーザンD	18~24	○	普通	A	B	B	B	B	○		○	○	○	
パークリージェント	260	ノーザンD	12~18	○	早熟	B	B	B	B	B	○		○	○		
ノーザンディクテイター	250	ノーザンD	14~18	◎	早熟	A	C	A	C	A	○		○	○	○	○
マグニテュード	250	Nベンド	14~18	○	普通	C	A	B	B	B	○			○	○	○
ラシアンボンド	250	ノーザンD	12~16	○	早熟	B	C	B	B	A	○		○	○		○
イルドブルボン	250	ノーザンD	22~32	○	普通	B	A	C	B	B	○		○	○		
ニッポーテイオー	250	ノーザンD	14~20	△	普通	C	B	B	A	B	○					
カコイーシーズ	250	Rネイティヴ	16~22	○	普通	B	B	A	C	B	○		○	○		○
クリエイター	250	Nベンド	18~22	△	普通	C	B	A	B	C	○					○
ルション	240	Nベンド	14~20	○	普通	B	C	A	B	B	○		○	○		○
マークオブディスティンクション	240	インテント	12~16	○	普通	B	B	A	B	C			○	○		
ロイヤルスキー	240	Bルーラー	14~18	◎	早熟	C	C	A	B	B	○			○		○
プルラリズム	240	ノーザンD	14~18	○	早熟	C	B	B	C	A	○		○	○		
サクラチヨノオー	240	ノーザンD	16~22	○	普通	B	B	C	A	B	○	○				○
クリスタルパレス	220	フォルティノ	16~22	△	普通	B	B	B	B	C		○				○
ストームオンザルース	220	ノーザンD	14~18	△	早熟	B	B	A	C	B	○		○	○		○
ハギノカムイオー	220	Pギフト	16~20	○	普通	B	B	B	C	A	○			○	○	○
テューター	210	Rネイティヴ	12~16	◎	早熟	B	C	A	C	B	○		○			○
フェアジャッジメント	210	リボー	18~22	○	普通	C	B	A	B	C	○					
アジュディケーティング	210	ノーザンD	14~18	○	早熟	B	B	B	B	B	○		○	○		○
テンパレートシル	200	Hリーズン	14~20	○	普通	B	C	A	C	B	○					○
ホスピタリティ	200	オーエンT	14~18	◎	普通	B	A	C	B	B						
アーティアス	200	プリンスキロ	16~22	○	普通	C	B	A	C	B	○				○	
パドスール	200	Nベンド	14~20	○	普通	B	B	B	A	C	○			○		○
ジャッジアンジェルーチ	200	Bルーラー	18~22	○	普通	B	B	B	C	B	○					○
フラッシュオブスティール	200	エタン	12~16	○	早熟	B	B	B	A	C	○		○			
ナグルスキー	200	ノーザンD	18~24	○	晩成	B	B	B	B	B	○		○	○		
アウザール	200	フェアウェイ	20~26	△	普通	C	A	B	B	C						
ノーパスノーセール	200	ノーザンD	12~18	○	早熟	B	B	B	B	C	○		○	○		
ラグビーボール	200	ノーザンD	18~22	○	普通	A	B	B	B	C	○		○	○		
フレンチグローリー	200	ノーザンD	20~24	○	普通	B	A	B	B	C	○		○	○		
グリーンマウント	200	ノーザンD	16~20	◎	晩成	B	C	A	C	B	○		○	○		

種牡馬名	価格	系統	距離	ダ	成	気	底	健	実	安	ニッ	グレ	ネイ	ネア	ハイ	ナス
バイアモン	200	レッドゴッド	14~18	○	普通	B	C	B	C	B	○			○		○
ボーザム	200	ブラントーム	20~28	○	晩成	B	A	B	C	C		○				
フォティテン	180	ノーザンD	12~18	○	早熟	C	B	B	B	B	○		○	○		○
カツラギエース	180	Pギフト	16~20	○	普通	B	B	B	C	B	○			○		○
メリーナイス	180	ノーザンD	16~22	○	普通	B	B	B	B	C	○		○	○		
スルーザドラゴン	180	Bルーラー	18~22	◎	普通	B	C	A	B	B	○					
シェルシュールドール	180	ノーザンD	18~22	○	普通	B	C	B	B	C	○		○	○	○	○
リーチ	160	エタン	14~18	○	普通	B	C	B	B	C	○	○	○			
スイフトスワロー	160	ノーザンD	18~24	◎	晩成	A	C	A	B	C	○		○	○	○	
ミルフォード	160	Nベンド	18~24	△	普通	B	C	B	B	B	○			○	○	○
アイシーグルーム	160	レッドゴッド	14~18	○	普通	B	B	B	B	C	○			○		○
スマコバクリーク	160	レイズアネイティヴ	12~16	◎	普通	B	C	B	B	B	○		○			○
サクラトウコウ	150	ノーザンD	14~20	○	普通	B	B	C	B	B	○	○				○
ニチドウアラシ	150	Bルーラー	16~20	○	普通	B	C	B	C	A	○				○	○
ビショップボブ	150	ニアークティック	10~16	○	普通	B	B	B	C	B			○	○		
ワカオライデン	150	Bルーラー	16~22	◎	普通	C	A	B	B	B	○					○
ナトルーン	140	ブレニム	20~26	△	普通	B	B	B	B	C	○					
ムクター	140	ゼダーン	16~20	○	普通	B	B	B	B	C	○	○			○	○
リードワンダー	140	ソヴリンパス	12~18	○	早熟	A	C	B	C	A		○		○		
モーニングフローリック	140	サンインロー	12~16	○	普通	B	B	B	A	C				○		○
グリーングラス	130	ハイペリオン	20~32	○	晩成	B	A	B	B	C				○	○	○
タップオンウッド	130	Fトライアル	16~20	○	普通	B	B	B	B	C						
サンキリコ	130	ノーザンD	12~16	△	早熟	B	C	B	C	B	○					
ウィンザーノット	120	マイバブー	12~18	△	晩成	A	C	B	B	B				○		○
カブラヤオー	120	プリンスビオ	18~24	○	普通	C	B	B	A	C						
トウショウルチェー	100	クラリオン	16~20	◎	普通	B	C	B	B	B	○				○	
トレボロ	100	Hリーズン	20~24	○	普通	B	C	B	C	B	○					○
メイワパッサー	100	トムフール	16~20	○	普通	B	C	B	C	B						○
メジロイーグル	100	Pローズ	18~22	○	晩成	B	B	C	B	C				○	○	
ダイナコスモス	100	ダンテ	12~16	○	普通	B	B	B	B	C						
ゲイメセン	100	オリオール	18~24	○	早熟	C	C	B	B	C				○	○	
ランドヒリュウ	100	Nベンド	18~22	○	普通	B	C	B	C	C	○			○		○
セクレファスター	80	Bルーラー	18~24	○	普通	B	C	A	C	B	○		○	○		○
ニシノエトランゼ	80	Hリーズン	16~20	◎	早熟	B	C	A	C	A	○					
スズパレード	80	Fトライアル	16~22	△	普通	A	B	C	B	C						
ダイナサンキュー	70	ノーザンD	16~20	○	早熟	B	B	B	C	B	○		○	○	○	
サクラサニーオー	70	マイバブー	18~24	○	普通	A	C	B	C	C					○	
レシテイション	70	ボワルセル	14~18	○	早熟	C	B	B	C	C				○		○
ウインドストース	70	Pギフト	12~18	○	晩成	A	C	B	C	C	○				○	○
セントシーザー	60	オーエンT	10~14	○	普通	B	C	B	C	B						
アンドレアモン	60	ボワルセル	18~24	◎	普通	A	C	A	C	C						
グレートローマン	50	Nベンド	18~22	◎	普通	B	C	A	C	C	○			○		○
テュデナムキング	50	オーエンT	16~20	○	普通	B	B	C	C	C					○	
キヨヒダカ	40	Rネイティヴ	14~18	◎	普通	B	C	B	C	B	○		○			○
ゴールドレット	40	モスボロー	18~22	◎	普通	B	C	A	C	C				○		
ステートジャガー	30	Pギフト	16~20	○	普通	B	C	B	B	C	○				○	○
マチカネイワシミズ	0	Pギフト	18~20	○	普通	B	C	B	C	C	○			○		○

*インブリードの欄は左からグレイソヴリン、ネイティヴダンサー、ネアルコ、ハイペリオン、ナスルーラの略。いずれも最上級の効果が期待出来る

持ち込み馬の父

能力は編集部推定

種牡馬名	系統	能力	ニッ	グレ	ネイ	ネア	ハイ	ナス
サドラーズウェルズ	ノーザンダンサー	S	○		○	○	○	
ダンチヒ	ノーザンダンサー	S	○		○	○	○	
ヌレイエフ	ノーザンダンサー	S	○		○	○	○	○
カーリアン	ノーザンダンサー	A	○		○	○		
ウッドマン	レイズアネイティヴ	A	○		○			○
レインボークエスト	レッドゴッド	A	○		○	○		○
プレザントコロニー	リボー	A	○				○	○
ダルシャーン	ネヴァーベンド	A	○					○
フォーントリック	ニアークティック	A			○	○		
コジーン	フォルティノ	B		○				○
デヴィルズバッグ	ヘイルトゥリーズン	B	○					
エルグランセニョール	ノーザンダンサー	B	○		○	○	○	
スルーオゴールド	ボールドルーラー	B	○					
リローンチ	インテント	B						
ワイルドアゲイン	ニアークティック	B			○	○	○	

系統別繁殖牝馬一覧

全１９４頭
モデル名は編集部推定
価格は年齢によって変わる

繁殖牝馬名	基本価格	系統	ニッ	グレ	ネイ	ネア	ハイ	ナス	モデル	産駒	馬名の意味
アージェントステップ	7000	レイズアネイティヴ系	○		○			○	マイダーリングワン	ハートレイク	Urgent Step「急な階段」意訳ですけど。
アーユーレディ	3400	ノーザンダンサー系	○				○	○	パワフルレディ	ウイニングチケット	Are you ready?「準備できたかい」。モデルはPowerful Lady。
アイスペール	700	マイバブー系									Ice Pale「氷のように蒼白な」。
アキタコマチ	9600	ノーザンダンサー系	○		○	○		○	トウカイナチュラル	トウカイテイオー	Akitakomachi「秋田小町」。米の銘柄にもあったね。
アスキーパートツー	1000	ロイヤルチャージャー系							ラッキープレゼント		Ascii Part Two「アスキー2号」。「1号」はどこにいるんだろう。
アスコットブルー	3200	ファリス系		○				○	オンワードナンシー	オンワードノーブル	Ascot Blue「アスコット(有名な競馬場)の青」。でもこの馬芦毛なんだよね。
アフタヌーンブリーズ	1200	ハイペリオン系					○	○			Afternoon Breeze 「午後のそよかぜ」
アンニュイ	4000	プリンスリーギフト系	○				○	○	セレーザ	ナルシスノワール	Ennui 「倦怠」(仏)。
イズミマイヒメ	2400	マイバブー系		○				○	サクラハツユキ	サクラエイコウオー	Izumi Maihime「泉舞姫」
イメルダシューズ	3200	ハビタット系	○						シャンデリアレディ	ビッグファイト	Imelda Shoose イメルダはマルコス元フィリピン大統領夫人のことでしょう。
インソムニア	55000	ファイントップ系	○						ザラタヤ	フレイズ	Insomnia「不眠症」。この馬を買うころにはみんな目の下にくまを作っている!?
インペリアルミストレス	6000	フォルティノ系		○				○	デビルズブライド	ツィンクルブライド	Imperial Mistress帝国の支配者(masterの女性形)
ウイスキーボンボン	1400	ノーザンダンサー系	○		○	○					Whisky Bonbon ウィスキー入のお菓子
ウインターミュート	800	テディ系	○			○		○			Winter Mute Muteはものいわぬ人。「鳥の糞」という意味も
エトピリカ	7000	ブレニム系	○						クリナイン	ローブモンタント	Etopirika アイヌ語で中形の海鳥の名。
エドムラサキ	700	プリンスキロ系	○			○		○			Edo Murasaki「江戸むらさき」。
エバレットチャーチ	24000	ノーザンダンサー系	○		○	○		○	デュプリシト	ニシノフラワー	Everette Church 教会の名前だろうが、詳細不明。
エピュキュリアン	48000	ブレニム系	○						テルドフー	スーボティカ	Epicurean「快楽主義者」。ダビスタファンはみなそうでしょうね。
エルフィン	3400	ネヴァーベンド系	○					○	エルプス	リヴァーガール	Elfin 「小妖精」。エルフィンステークスでおなじみ。
エンゲルスガール	3600	ブレニム系	○						タレンティドガール		Engel's Girl エンゲル(人名)の女の子
エンゼルエコー	9600	クラリオン系	○						カツミエコー	ミホノブルボン	Angel Echo「天使のこだま」。モデルのカツミエコーから取った。
エンドアドレス	2400	ロックフェラ系				○	○		サンドピアリス		End Address 最後の番地(コンピュータ用語か?)
オオシマナギサ	800	プリンスリーギフト系	○			○		○	イチコスター		Osima Nagisa「大島渚」。いわずと知れた大映画監督。
オーマイナポリタン	2000	ニアークティック系		○		○	○	○	クインオブナポリ	シーザースネイチャ	Oh My Napolitan「オーマイのナポリタン」。
オールイズラブ	3200	ハイペリオン系			○		○	○	マーメイズラブ	マーメイドタバン	All Is Love 「すべては愛」。ゲーム上の馬も愛情を持って育てよう。
オールドファッション	3000	ノーザンダンサー系	○		○	○			ノースオブダンジグ	ノースサンデー	Old Fassion「旧式」。
オカリナ	1800	フォルティノ系		○				○	コンカロ	コンクラーベ	Ocarina 陶器の笛。もとはイタリア語
オレンジスクイーズ	14000	レイズアネイティヴ系	○		○			○	バッフドオレンジ	メローフルーツ	Orange Squeeze 今風にいうと「あらしぼりオレンジ」だろうか。
オンパレード	2400	ヘイルトゥリーズン系	○						パールエントリー	ジャニス	On Parade 名馬ばかり、あるいはクズ馬ばかりが次々にできる?
カッティングチーズ	15000	ニアークティック系				○	○		カティーズ	ヒシアマゾン	Cutting Cheese モデルのカティーズをもじっている。
カノン	1000	ボールドルーラー系	○			○		○			Canon 「教会の法規」。
カモフラージュ	3800	リボー系	○						カランボラ	ウインドフィールズ	Camouflage 「偽装」
カラオケクイーン	20000	ボールドルーラー系	○		○	○		○	サムライクイーン	ユキミザケ	Karaoke Queen「カラオケの女王」。モデルの名から一部を取った。
カリフラワー	4000	フェアウェイ系							メイクイーン	ノーザンポラリス	Cauliflower 野菜の名。モデルの名はジャガイモの一種だからちょっとひねったネーミング。
カルダモン	3000	ノーザンダンサー系	○		○	○			カルポピー	メイキングテシオ	Cardamon 別名ショウズク
カンチェルスキス	1000	トウルビヨン系					○		サンカルチェ	マイネルストーク	不詳。モデル名をもじったものであるが。
キタアカネ	2800	ニアークティック系			○	○	○	○	キヨシノブ	ヒダカハヤト	Kitaakane 「北茜」
キタノスズカゼ	3000	レリック系	○						キタノベンチャー	キタノオゴジョ	Kita No Suzukaze「北の涼風」。モデル名から。
キヌノホトリ	2000	フェアトライアル系						○	ユキワリザクラ	イナズマタカオー	Kinu No Hotori「鬼怒のほとり」。
キャットミント	800	オリオール系				○	○		ベルキャロット		Cat Mint 植物名。和名はなぜか「イヌハッカ」
ギャランティフリー	1400	ノーザンダンサー系	○				○	○			Guarantee Free 「手数料不要」。
キュービックムーン	10000	ノーザンダンサー系	○		○	○			ダンシングキイ	ダンスパートナー	Cubic Moon「立方体の月」。シュールレアリズムの画家の絵のタイトルみたい。
キリタンポ	1400	プリンスキロ系	○				○	○			Kiritanpo 秋田名物の食べ物。
キルトクール	800	ネヴァーベンド系	○								Quilt Cool「切ると来る」....。
グランホッグデイ	4000	エタン系	○		○			○	クリスザレディ	フサイチカツラ	Groundhog Day 春の到来を占う日
グリニッジビレッジ	800	グレイソヴリン系		○		○	○	○			Greenwich Village ニューヨーク・マンハッタンの一地区
ゴージャス	5400	ボールドルーラー系	○					○	ファティマ	ユキノビジン	Gorgeous「絢爛豪華な」。
コーヒールンバ	1800	ハビタット系	○						シザラライン	サンエイキッド	Coffee Rumba 同名のヒット曲がありました。荻野目洋子がカバーしていた。
ゴールドシラナミ	1000	ハビタット系	○					○			Gold Siranami 白波は泥棒の意もあるから「金泥棒」
コールミークイーン	12000	ボールドルーラー系	○			○		○	クルーピアレディ	ジェニュイン	Call Me Queen「女王様とお呼び」
コデマリ	800	ブラントーム系						○	キヨヒサ		Kodemari バラ科の落葉低灌木
ゴンニノチッチ	800	テディ系	○					○	キヨヒスイ	マジックジェイド	Gonni No Chitchi「五二の七七」麻雀の点数計算のひとつ
サブリナシューズ	3600	ノーザンダンサー系	○		○	○	○	○	ダイナシュガー	ムッシュシェクル	Sabrina Shoose 「サブリナのシューズ」
サブリミナルムービー	31000	フェアトライアル系					○	○	フェアオブザファーズ	ホワイトマズル	Subliminal Movie「潜在意識下の映像」
サヨナラ	80000	ノーザンダンサー系	○		○	○			ミエスク	キングマンボ	Sayonara「さよなら」速すぎてあっという間に画面から消えてしまう?
サワヤカサンサン	4000	レリック系	○			○		○	スピードサンサン		Sawayaka Sansan モデルのスピードサンサンから。
シーサイドギャラリー	8000	ノーザンダンサー系	○		○	○	○		アンブローシア	エアチャリオット	Seaside Gallerry「海辺の観客」。モデル牝馬の名を訳すと「ブタクサ」。
シーズデリケート	4800	ワイルドリスク系						○	シンサーザンクロス	シンホリスキー	She's Delicate「彼女はデリケート」。昔の洋楽の下手な邦題みたいな訳であしからず。
シーディードライブ	1600	サンインロー系				○		○	ケイティーファイブ	ヒゼンマサムネ	CD Drive 説明不要とは思うけど、「Drive」は「駆動装置」。
シズナイゴゼン	3000	サンインロー系						○	ムサシホワイト	マイスーパーマン	Shizunai Gozen「静内御前」静内は馬産地。
ジプシークイーン	7000	ネヴァーセイダイ系				○		○	プリティゲラン	ラッキーゲラン	Gypsy Queen「ジプシーの女王」。明菜の曲にありました。
シュガーレスキャンディ	6400	ファラリス系					○		シャマリタン	エイシンワシントン	Sugarless Candy「砂糖抜きのキャンディー」
ジュムレプラッセ	1400	ノーザンダンサー系	○				○	○	ミルメモリーズ	ヘキウン	Je me replace 私は新しい仕事につく(仏)
シルクスクリーン	9200	ネイティヴダンサー系			○			○	シルティーク	レオターバン	Silk Screen「絹のスクリーン」。モデル名シルティークから。
スイートプラシーボ	2000	プリンスキロ系	○					○	アグネスシャレード	アグネスパレード	Sweet Placebo プラシーボとは「偽薬効果」。
スーパーシェビニオン	9000	エタン系	○	○	○	○	○	○	シャープステープル	キョウワホウセキ	Super Chez *** 不詳。
スーパーダイエット	800	ファリス系							スーパーデュネット		Super Diet "Diet"には「国会」という意味もある。
スカイダイヴィング	12000	トムフール系	○			○	○		ムーンシルク	ムーンナックス	Sky Diving「空中ダイビング」。種付けも時には大胆さが必要。
スキップフロア	1200	ゼダーン系	○	○				○	トーカイフレーム		Skip Floor「スキップ」に「床」。大物を出すことで知られる馬だが今回は?
スキャットルル	1400	ダンテ系						○	ユカリパワー		Scat Lulu「ルル...」というスキャットのこと、かな?
スクールサンデー	500	プリンスビオ系					○		マイネサンディー		School Sunday「学校の日曜日」。しかし日曜日はどこも同じはずだが...
ステージママ	2000	ハビタット系	○					○	ハイボルテージ		Stage Mama 娘のマネージャー役を務める、宮沢りえの母みたいな人のこと。
ストーコペイカ	3200	ネヴァーベンド系	○			○		○	ストロークト	アローム	Sto Kopeika「100コペイカ」(露)
スノーモービル	28000	ボールドルーラー系	○					○	スキーゴーグル	スキーキャプテン	Snowmobile「雪上車」
スライトディジー	25000	ノーザンダンサー系	○					○	プティットイル		Slight Dizzy「軽いめまい」
スローバラード	70000	レッドゴッド系	○			○		○	スノーブライド	ラムタラ	Slow Ballad ...といえばやはりRCサクセションの名曲
セオリーオブストリング	6000	レイズアネイティヴ系	○		○				レガシーオブストレングス	サイレントハピネス	Theory of String「ひもの理論」
セクシーミュージック	7000	ナスルーラ系				○		○	ザフォクシーレデイ	ヤマヒサローレル	Sexy Music 昔ノーランズがヒットさせた曲だけどウインクがカバーしたときはたまげた。
セプテンバーレイン	25000	レイズアネイティヴ系	○		○		○		リーガルビューティ	キングズシアター	September Rain「九月の雨」。これは太田裕美の曲にある。
ソングナビゲーター	5000	ノーザンダンサー系	○		○	○			サウンド	ハギノリアルキング	Song Navigator 「navigator」の本来の意味は「航海者」。
タケノマジック	800	ネイティヴダンサー系			○			○	タケノアテネ	マイネオリーブ	Take No Magic やっぱ「武のマジック」かな。
タマノホリデー	2400	サンインロー系							タマモハッピー		Tamano Holyday「たまの休日」のしゃれか。
チェックポイント	8000	ノーザンダンサー系	○						ライラックポイント	ライスシャワー	Check Point「チェック地点」(和製英語?)。
ツガルオトヒメ	4200	ネヴァーセイダイ系				○		○	ワカスズラン	フジヤマケンザン	Tugaru Otohime「津軽乙姫」。モデルのスズランからの連想か。
ツジノコミチ	8000	オーエンテューダー系						○	タケノファルコン	ホクトベガ	Tuji No Komichi「辻の小道」。ホクトベガの母がモデル。
ディヒターリーベ	2000	ネイティヴダンサー系			○			○	コクサイリーベ	ハナマンカイ	Dichterliebe「詩人の愛」(独)
ディペンドオンユー	3800	マイバブー系							ダイアナソロン	クエストフォベスト	Depend On You「あなた次第」。負けても馬や騎手のせいにしてはいけません。
テーブルワイン	700	リボー系	○			○	○	○			Table Wine 卓上用の小びんのワイン
デミタスカップ	4600	ノーザンダンサー系	○		○	○		○	タニノブーケ	タニノクリエイト	Demitasse Cup 小型のコーヒーカップ
トップシークレット	26000	ノーザンダンサー系	○		○	○	○		サクラクレアー	サクラチトセオー	Top Secret「最高機密」
トップモデル	60000	ハビタット系	○					○	ホットプリンセス	ロドリゴデトリアーノ	Top Model いかにも良血、という名前だ。
ドッペルドミナント	34000	ハイペリオン系					○	○	デュビアン	サイエダティ	Doppel Dominant ""Doppel""は二重(独)。""Dominant""は「遺伝形質」。
ドミノスキャンダル	12000	オリオール系				○	○		クリームンクリムゾン	ヒシマサル	Domino Scandal「連鎖的なスキャンダル」とでも訳すか。
トライミー	1200	ノーザンダンサー系	○					○			Try Me 安室のヒット曲でおなじみ
ドリームトーク	3000	ヘイルトゥリーズン系	○					○	フリートーク	シングライクトーク	Dream Talk「夢の話」
トリックオアトリート	8000	サンインロー系						○	ニフティアンドニート	ニフティニース	Trick or Treat ハロウィンのとき、各家庭を回る子供たちのセリフ。
ナッシンウイズワイン	5000	ノーザンダンサー系	○		○	○			ダンシンインザレイン	ベストダンシング	Nothing With Wine ワインのほかになにもない

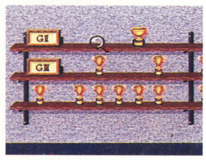
繁殖牝馬名	基本価格	系統	ニッ	グレ	ネイ	ネア	ハイ	ナス	モデル	産駒	馬名の意味
ナノフラッパー	8000	プリンスリーギフト系	○			○	○	○	キティテスコ	イソノルーブル	Nano Flapper　ナノはごく小さい単位を表わす。「フラッパー」は「現代娘」。
ナホコ	1000	プリンスビオ系							ミホコ	マイネルフェイム	Nahoko　モデル名「ミホコ」から。
ナンブフーリン	1800	オーエンテューダー系						○	ヒンドムーリン	ストライカー	Nanbu Furin「南部風鈴」
ニイカップギャル	2000	グレイソヴリン系		○				○	ニシヤマショウ	ニシヤマキャロット	Niikappu Gal「新冠ギャル」。新冠も有名な馬産地。
ネグリジェンス	18000	レイズアネイティヴ系	○		○			○	サウンディングス	グリーンテューン	Negligence「怠惰」
ノーマジーン	700	プリンスリーギフト系	○					○			Norma Jean マリリン・モンローの本名
バーチャルラッキー	4800	リボー系	○					○	メジロフルマー		Virtual Lucky「仮想の幸運」。ダビスタファンはみなこれを求めているのです。
パーティージョーク	1800	トウルビヨン系						○	ドージマビクトリー	ドージマムテキ	Party Joke　パーティー用の冗談。「ダビスタパーティー」もきっと楽しいぞ。
パープルエチュード	3000	ロイヤルチャージャー系				○			パープルホウヨウ	パープルマジック	Purple Etude「紫の練習曲」。音楽用語もダビスタ牝馬には多い。
ハーベストブラウン	28000	レイズアネイティヴ系	○		○			○	モーニングデボーション	バランシーン	Harvest Brown　""Harvest""は「収穫」。"Brown"は「茶色」。
パールホワイト	3800	ハビタット系	○						ホワイトシーガル	マキシムシャレード	Pearl White「真珠の白」。いかにも芦毛らしい名前。
ハニーフラッシュ	800	フェアウェイ系						○			Honey Flash「蜜の輝き」。
バニティケース	2400	ノーザンダンサー系	○		○	○	○		ファンシーテースト	ファンシーグッズ	Vanity Case「化粧品入れ」
パノニカ	3000	レイズアネイティヴ系	○		○			○	キラトバ	エイシンパーシー	Panonica　意味不詳
パリティビット	80000	ボールドルーラー系	○			○		○	ウィークエンドサプライズ	エーピーインディ	Parity bit　コンピューター用語。「奇偶検査用ビット」
ピアノソナタ	3200	ソヴリンパス系							シヨノロマン	ツキノロマン	Piano Sonata「ソナタ」は奏鳴曲
ピーチプリンセス	3500	プリンスリーギフト系	○	○		○		○	ウイルプリンセス	ノーザンプリンセス	Peach Princess「桃姫」。プリンスリーギフト系のプリンセスだ。
ピーチベリーニ	5600	ノーザンダンサー系	○		○	○		○	ベリアーニ	スターバレリーナ	Peach Berine カクテルの一種
ヒステリック	1000	ハイペリオン系					○		ヒスパニック		Hysteric「ヒステリー患者」。名前からして相当気性が悪そうだが果たして？
ヒメノボタン	8600	ハビタット系	○						ウラカワミユキ	ナイスネイチャ	Hime No Botan「姫のボタン」
ファートレディ	32000	ファイントップ系	○						ハギノトップレディ	ダイイチルビー	First Lady「大統領夫人」。モデル名をもじったもの。
ファンティリュージョン	3200	オリオール系			○	○	○		ノーブルフランチェスカ	ノーブルアクション	Fantillusion「ファンタジー」と「イリュージョン」の合成語か
フィガロ	10000	フォルティノ系		○				○	マガロ	タヤスツヨシ	Figaro　オペラ「フィガロの結婚」で有名な劇中の人物。
ブートストラップ	1000	プリンスリーギフト系	○				○	○	アームトラック		Bootstrap　原義はブーツのつまみ皮。転じてコンピュータ用語にも。
フォトスキャナー	5000	テディ系	○						ヒカリリーダー	ライデンリーダー	Photoscanner　医療機器のひとつ
フォルクローレ	1800	プリンスローズ系					○				Folklore「民間伝承」
フキノトウ	2400	フェアウェイ系				○		○	ダイナギフト		Fukinotou　植物名
プチカプリース	45000	ノーザンダンサー系	○		○	○	○		パシフィカス	ナリタブライアン	Petit Caprice「ほんの気まぐれ」(仏)。血統の不思議を言い得て妙。
プライムタイム	9000	ソヴリンパス系		○			○		リーゼングロス	リーゼンシュラーク	Prime Time　テレビのゴールデンアワーのこと。
プラチナロゼカラー	40000	トウルビヨン系					○		ロストヴァ	ユーザーフレンドリー	Platina Rose Colour　直訳すれば「白金」「バラ」「色」。
フラッシュオブライト	18000	ノーザンダンサー系	○		○	○	○		ラインオブサンダー	サンダーガルチ	Flash Of Light「閃光」
ブランドタイアップ	12000	レッドゴッド系	○			○		○	ヤマニンポリシー	ヤマニンゼファー	Brand Tye-Up「タイ・アップ」は「提携」。
プリンキピア	6000	ネイティヴダンサー系			○				アマゾンレッド	エルカーサリバー	Principia　ラテン語で「原理・原則」。
プリンセスティアラ	4000	プリンスリーギフト系	○			○		○	ビクトリアクラウン	クラシックダンサー	Princess Tiara プリンスリーギフト系のプリンセスだ。
プリンセスビスチェ	2400	ノーザンダンサー系	○		○	○	○	○	スズタカプリンセス	カシワズビーナス	Princess Bustier ビスチェを着けたお姫様？
ブルーコンチェルト	3200	ボールドルーラー系	○					○	メルシーダイナ	ダイナサンキュー	Blue Concerto「コンチェルト」はイタリア語で「協奏曲」。
ブルーフォーカス	2000	プリンスキロ系	○					○	レッドフラッシュ	マイネマジック	Blue Focus「青い焦点」
プレシャスモーメント	10000	レイズアネイティヴ系	○		○			○	プラティナムプリンセス	ウイッシュドリーム	Precious Moment「貴重な瞬間」。ダビスタのやり過ぎで無駄にせぬよう。
プレミアムグッズ	1000	ノーザンダンサー系	○		○	○	○	○			Premium Goods 景品
フレンチマスタード	30000	リボー系	○						バービキューソース	タバスコキャット	French Musterd「フランスのからし」。モデル名をちょっとひねった感じ。
ペイズリー	3200	ノーザンダンサー系	○		○	○			ティズリー	オトメノイノリ	Paisley　模様の一種
ペットボトル	700	サーゲイロード系						○	ウラニシリージ		Pet Bottle　最近はネコよけとしてすっかり定着した感がある。
ベッピンキャロル	2200	フェアトライアル系							ルイジアナビット	コランディアクイン	Beppin Carol「別嬪なキャロル」。
ペペロンチーノ	800	ニアークティック系				○	○				Pepperontino　スパゲティの一種
ベルギーチコリ	1600	インテント系			○				ゴールデンステラ		Bergium Chicory ベルギーのチコリ
ボーイミーツガール	5400	ノーザンダンサー系	○		○	○	○		ムーンライトミラクル	ダンツダンサー	Boy-meets-girl「お約束のロマンス」程度の意味。
ポートセルミ	1000	ノーザンダンサー系	○								Port ....「セルミ港」？
ポケットマネー	1600	カーレッド系					○		メジロレイブン		Pocket Money「こづかい銭」。これで競走馬が買えるようになりたいものです。
ポップスコンサート	10000	ノーザンダンサー系	○		○	○	○	○	ダイナアクトレス	ステージチャンプ	Pops Concert「歌謡曲のコンサート」。「ステージ」チャンプの母がモデルだからか。
ポテトグラタン	500	ソヴリンパス系					○	○	ゴールデンワンダー		Potate Gratin「じゃがいものグラタン」。「グラタン」を正しく綴れるかな。
ボドニアンティーク	8400	ネヴァーベンド系	○			○		○	トウカイローマン		Bodoni Antique　ボドニは字体の一種。モデルのローマンも字体。
ホワイトリカー	1200	ノーザンダンサー系	○	○				○			White Liqeur お酒の一種
マーケットリサーチ	9000	ネヴァーベンド系	○						ミングルデール	ミスタールドルフ	Marcket Research「市場調査」。ダビスタの大ヒットもこれのたまもの？
マイナーペナルティ	1800	プリンスキロ系	○	○					マイネシャイネ		Minor Penalty「危険のない罰」としたら意訳のしすぎか。
マイハピネス	8000	ハイペリオン系					○		ハッピートレイルズ	シンコウラブリイ	My Happiness「私の幸福」。
マイルドマインド	35000	ボワルセル系							オートオートリテ	コタシャーン	Mild Mind「穏やかな心」。たとえ期待馬が骨折しても冷静に。
マキノハミング	2000	マイバブー系		○					ナカノサクラ		Maki No Humming「牧のハミング」。きれいな名前だがモデル不明。
マジックナンバー	1800	ファイントップ系	○						ダイナビショップ	ナンバーズゲーム	Magic Number「魔法の数字」
マックスファクター	12000	ネヴァーベンド系	○			○			マックスビューティ	マックスジョリー	Max Factor　有名な化粧品メーカー
マノンレスコ	4000	プリンスリーギフト系	○			○	○		ネーハイテスコ	ネーハイシーザー	Manon Lescaut　プレヴォの小説の主人公の名から。
マリリンコール	6000	ノーザンダンサー系	○		○	○	○		ケイジョイナー	ナムラコクオー	Marilyn Call「マリリンからの電話」。
マルチメディア	8000	リボー系	○				○		ドンナリディア	レガシーワールド	Malti Media　はやりの言葉。モデルの名とちょっとだけ似ている。
ミアモーレ	16000	ノーザンダンサー系	○				○		メジロラモーヌ		Mi Amore「私を愛して」(西)。「それなら空胎なしで毎年種付けだ」。
ミカエリビジン	1600	スインフォード系							キョウエイモミジ		Mikaeri BiJin「見返り美人」。菱川師宣の絵で有名。切手にもなっている。
ミステリーワルツ	9000	レッドゴッド系	○			○			ツルミスター	ヤエノムテキ	Mistery Waltz　訳不要。これは洋画のタイトルにありそうだ。
ミズノアーチ	700	ネイティヴダンサー系	○	○	○						Mizuno Arch「水のアーチ」。
ミスペダントリー	600	オーエンテューダー系									Miss Pedantry「ペダントリー」は「しったかぶり」
ミッシングリンク	6000	プリンスリーギフト系	○			○			カッティングエッジ	カッティングダーク	Missing Link「失われた環」。
ミッドナイトアールティ	25000	ノーザンダンサー系	○		○	○	○		アンティックヴァリュー	ベガ	Midnight Earl Tea　Earl Grey(紅茶の一種)のことか。
ミナモトシズカ	600	レッドゴッド系	○								Minamoto Shizuka「ドラえもん」に登場する女の子
ミヨノハザクラ	7000	プリンスビオ系		○					コガネポプラ	コガネパワー	Miyo No Hazakura「御代の葉桜」。ワープロで変換したらこうなりました。
ミリオンキッス	1000	テディ系	○								Million Kiss「百万のキス」
ミルキーテースト	1800	ノーザンダンサー系	○		○	○	○		ダイナアンバー	ラリーキャップ	Milky Taste「ミルクのような味」。
ミルラインレート	10000	ワイルドリスク系							ミルレーサー	フジキセキ	Milline Rate 広告用語。
メーポールダンス	7000	ノーザンダンサー系	○		○	○			ビューパーダンス	アイリッシュダンス	Maypole Dance 5月のお祭りでの踊り。
メリケンオタマ	600	プリンスキロ系	○			○			メアリードール		American Otama「アメリカのお玉」...何なんでしょう。
メルティングポイント	18000	トムフール系	○						グローリアスナタリー	キンググローリアス	Melting Point「融点」。ちなみに沸点はBoiling Point。
メロディー	2200	クラリオン系	○		○				メドレー		Melody「旋律」。
ユアウェルカム	60000	ヘイルトゥリーズン系	○						グッバイヘイロー		You're Welcome「ようこそ」。といってもすぐ買えるほど安くない。
ラストチャンス	10000	フォルティノ系		○					ラスティックレイス	エルウェーウイン	Last Chance「最後のチャンス」。あとひとつG1がとれないときにかけてみる？
ラストペディグリー	65000	ボールドルーラー系	○						ティファニーラス	ヤマニンアリーナ	Last Pedigree「最後の血統」。すごそうな名だが、果たして？
ラッフルラベル	7000	リボー系	○						ザッツマイパル	ロイスアンドロイス	Ruffle Lapel 襟をしわくちゃにする
ラブチャット	9000	ロイヤルチャージャー系				○			レインボーローズ	セキテイリュウオー	Love Chat「恋人同士のおしゃべり」ってとこかな。
ラブフォーミニ	7000	プリンスリーギフト系	○				○		ラブリースター	ワンダーパヒューム	Love for Mini「ミニへの愛情」。無理矢理訳しちゃいました。
リスキーガール	2000	プリンスリーギフト系	○				○		ドミナスローズ	フジノマッケンオー	Risky Girl「危険な少女」。血統か、気性か「危険」の正体は？
リゾートマンション	1600	ファイントップ系	○								Resort Mansion 行楽地の別荘
リベルトコディー	12000	リボー系	○						タイシンリリィ	ナリタタイシン	不明
リリーペガサス	1600	ハビタット系	○								Lily Pegasus 百合と神話上の天馬の名から
リリックスマイル	2200	ワイルドリスク系				○			スマイルクイーン	ローリエアンドレ	Lyric Smile「叙情的な微笑」。モデル名から半分取った。
レイニーバカンス	900	フェアトライアル系				○					Rainy Vacance「雨がちな余暇」。ダビスタには最適？
レインボードレス	1400	サーゲイロード系				○	○		マルカジョオー		Rainbow Dress「虹のドレス」。虹のように多彩な能力を持つ？
レザートップ	30000	ハイペリオン系					○		ヘザーテン		Leather Top 皮製の上着
レッツツイスト	800	ロックフェラ系				○	○				Let's Twist「さあひねりましょう」
ロイヤルシュプール	36000	ヘイルトゥリーズン系	○						ロウディエンジェル	パインブラフ	Royal Spur　""Royal""は「王室の」""Spur""はドイツ語で「跡」。
ロマンセ	20000	ネヴァーベンド系	○	○					ロジータ	シスターソノ	Romancée「小説化した」(仏)。
ロンシャンドリーム	4200	ボワルセル系				○			コスモドリーム		Longchamp Dream「ロンシャン(凱旋門賞の行われる競馬場)の夢」
ロンドンステップ	3000	ボワルセル系							ピンクサファイア		London Step「ロンドン階段」。

ダビスタ96を極める＝特別戦完全制覇だ

ダビスタには人それぞれの遊び方がある。ターボファイルを駆使して最強馬を作るのも一つの遊び方だが、特別戦の完全制覇を狙うのも立派な楽しみ方だ。下の条件別特別戦一覧表にチェックしながら目指してみよう。なおレース名の赤字は牝馬限定戦、緑字は父内国産馬限定戦、青字は牡牝限定戦（せん馬はだめ）を示す。また距離は赤字が芝短距離、緑字が芝中距離、青字が芝長距離、黒色がダート。競馬場は赤字が関東、緑字が関西、青字がローカルを示している。



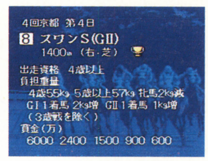
◀展示室。GⅠを取ると垂れ幕が増えていく。



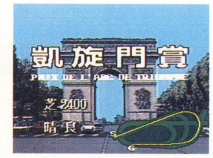
◀展示室。GⅡ、GⅢを取るとカップが並ぶ。



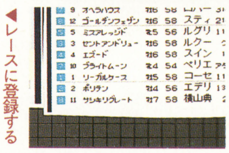
◀夢にまで見た凱旋門賞への挑戦。10月1週に行われる。



◀レースに登録するときカップのあるものは制したことのあるもの。



◀96では昨年の凱旋門賞馬ラムタラも出走。


◀ラムタラは2着。わがサシキリグレート号は最下位に終わった。

GⅠチェックシート

レース名	チェック	条件	月・週	距離	馬場	備考
桜花賞		4歳牝	4・3	1600	阪神	ハイペースに耐える
皐月賞		4歳牡牝	4・4	2000	中山	クラシック3冠の第一弾
天皇賞春		5歳上牡牝	5・1	3200	京都	淀を舞台にスタミナ比べ
NHKマイルC		4歳	5・4	1600	東京	新設された4歳マイル王決定戦
高松宮杯		4歳上	6・1	1200	中京	春のスプリンター王決定戦
オークス		4歳牝	6・2	2400	東京	4歳牝馬には過酷なレース
ダービー		4歳牡牝	6・3	2400	東京	馬主の夢
安田記念		4歳上国際	6・4	1600	東京	海外マイラーとの激突
宝塚記念		4歳上	7・4	2200	阪神	時期が変わった上期GⅠ総決算
秋華賞		4歳牝	10・3	2000	京都	新設された4歳最強牝馬決定戦
天皇賞秋		4歳上牡牝	10・4	2000	東京	長い直線で底力勝負
菊花賞		4歳牡牝	11・1	3000	京都	遅咲きステイヤーの出番
エリザベス女王杯		4歳上牝	11・2	2200	京都	5歳以上の牝馬の目標レース
マイルCS		4歳上	11・3	1600	京都	マイラー日本一決定戦
ジャパンカップ		4歳上国際	11・4	2400	東京	海外GⅠ馬がごそっと参戦
阪神3歳牝馬S		3歳牝	12・1	1600	阪神	桜花賞と同条件の3歳戦
朝日杯3歳S		3歳牡セン	12・2	1600	中山	3歳牡ナンバーワン決定戦
スプリンターズS		4歳上国際	12・3	1200	中山	6Fの電撃戦
有馬記念		4歳上	12・4	2500	中山	一年間のフィナーレ

GⅡチェックシート

備考の欄の◎は斤量が一定、○は斤量に上限があるもの。Hはハンデ戦。牝は牝馬限定戦。

条件	レース名	チェック	月・週	馬場	距離	備考
3歳	デイリー杯3歳S		10・3	京都	1400	◎
	京成杯3歳S		11・2	東京	1400	◎
4歳	弥生賞		3・2	中山	2000	◎
	4歳牝馬特別		3・3	阪神	1400	牝◎
	スプリングS		4・1	中山	1800	◎
	NZT4歳S		5・1	東京	1400	◎
	オークスTR		5・2	東京	2000	牝◎
	神戸新聞杯		9・2	阪神	2000	◎
	セントライト記念		9・3	中山	2200	◎
	ローズS		9・3	阪神	2000	牝◎
	京都新聞杯		10・2	京都	2200	◎
古馬	AJC杯		1・4	中山	2200	
	日経新春杯		1・4	京都	2400	H
	京都記念		2・3	京都	2200	
	フェブラリーS		2・4	東京	D1600	
	目黒記念		2・4	東京	2500	H
	マイラーズC		3・2	阪神	1600	
	中山記念		3・3	中山	1800	
	阪神大賞典		3・3	阪神	3000	○
	日経賞		3・4	中山	2500	○
	産経大阪杯		4・2	阪神	2000	○
	京王杯SC		5・4	東京	1400	○
	金鯱賞		6・4	中京	2000	
	オールカマー		9・2	中山	2200	
	毎日王冠		10・1	東京	1800	○
	アルゼンチン共和国杯		11・3	東京	2500	
	CBC賞		12・1	中京	1200	○
	鳴尾記念		12・2	阪神	2500	H
	阪神牝馬特別		12・3	阪神	1600	牝○

GⅢチェックシート

備考の欄の◎は斤量が一定、Hはハンデ戦。牝は牝馬限定戦、牡センは牡馬、セン馬限定戦。

条件	レース名	チェック	月・週	馬場	距離	備考
3歳	札幌3歳S		7・4	札幌	1200	◎
	新潟3歳S		8・4	新潟	1200	◎
	小倉3歳S		8・4	小倉	1200	◎
	函館3歳S		9・4	函館	1200	◎
	ファンタジーS		11・1	京都	1400	牝◎
	府中3歳S		11・3	東京	1800	◎
	フェアリーS		12・4	中山	1200	牝◎
	ラジオたんぱ杯3歳S		12・4	阪神	2000	牡セン◎
4歳	京成杯		1・2	中山	1600	
	シンザン記念		1・3	京都	1600	
	クイーンC		2・1	東京	1600	牝
	きさらぎ賞		2・2	京都	1800	
	共同通信杯4歳S		2・3	東京	1800	
	アーリントンC		3・1	阪神	1600	
	チューリップ賞		3・2	阪神	1600	牝◎
	フラワーC		3・3	中山	1800	牝◎
	毎日杯		4・1	阪神	2000	
	クリスタルC		4・2	中山	1200	
	青葉賞		5・3	東京	2400	◎
	京都4歳特別		5・3	京都	2000	
	中日スポーツ賞4歳S		6・3	中京	1200	
	ラジオたんぱ賞		7・3	福島	1800	
	ユニコーンS		9・4	中山	D1800	◎
	クイーンS		9・4	中山	1800	牝◎
古馬	中山金杯		1・1	中山	2000	H
	京都金杯		1・1	京都	2000	H
	平安S		1・3	京都	D1800	
	ダイヤモンドS		2・1	東京	3200	H
	京都牝馬特別		2・1	京都	1600	牝
	東京新聞杯		2・2	東京	1600	
	小倉大賞典		2・4	小倉	1800	H
	中山牝馬S		3・1	中山	1800	牝H
	中日新聞杯		3・2	中京	1800	父
	マーチS		3・3	中山	D1800	H
	中京記念		3・4	中京	2000	H
	ダービー卿CT		4・3	中山	1600	
	プロキオンS		4・4	阪神	D1400	
	シルクロードS		5・2	京都	1200	
	京阪杯		5・4	京都	2200	H
	新潟大賞典		5・4	新潟	2000	H
	武蔵野S		6・1	東京	D2100	
	エプソムC		6・3	東京	1800	
	阪急杯		7・1	阪神	1200	H
	マーメイドS		7・2	阪神	2000	牝
	アンタレスS		7・3	阪神	D1800	H
	札幌記念		7・3	札幌	2000	H
	七夕賞		7・4	福島	2000	H
	札幌スプリントS		7・4	札幌	1200	
	関屋記念		8・1	新潟	1600	
	北九州記念		8・1	小倉	1800	H
	新潟記念		8・3	新潟	2000	H
	小倉記念		8・3	小倉	2000	
	函館記念		8・3	函館	2000	
	京王杯AH		9・1	中山	1600	H
	朝日チャレンジC		9・1	阪神	2000	
	シーサイドS		9・1	函館	D1700	
	セントウルS		9・4	阪神	1400	
	府中牝馬S		10・2	東京	1800	牝
	カブトヤマ記念		10・3	福島	1800	父H
	根岸S		11・1	東京	D1200	
	福島記念		11・3	福島	2000	H
	ステイヤーズS		12・2	中山	3600	H
	愛知杯		12・2	中京	2000	父H
	ウインターS		12・3	中京	D2300	

オープン特別チェックシート

条件	レース名	チェック	月・週	馬場	距離	備考
3歳	コスモス賞		8・4	函館	1800	
	野路菊S		9・2	阪神	1600	
	芙蓉S		9・3	中山	1600	
	ききょうS		9・4	阪神	1200	
	もみじS		10・1	京都	1600	
	アイビーS		10・2	東京	1400	
	いちょうS		10・4	東京	1600	
	京都3歳S		11・2	京都	1800	
	福島3歳S		11・4	福島	1200	
	シクラメンS		12・3	阪神	D1400	
	中京3歳S		12・4	中京	1800	
4歳	紅梅賞		1・1	京都	1200	牝
	フローラS		1・3	中山	1200	牝
	ジュニアC		1・4	中山	2000	
	若駒S		1・4	京都	2000	
	ヒヤシンスS		2・2	東京	1400	
	バイオレットS		2・3	京都	1400	
	エルフィンS		2・4	京都	1600	牝
	菜の花S		3・1	中山	1200	
	すみれS		3・3	阪神	2200	
	若葉S		3・4	中山	2000	◎
	アネモネS		3・4	阪神	1400	牝◎
	若草S		4・4	阪神	2200	
	マーガレットS		5・1	京都	1600	
	スイートピーS		5・3	東京	1800	牝◎
	葵ステークス		5・4	京都	1200	
	プリンシパルS		5・4	東京	2200	◎
	菖蒲S		6・4	東京	1400	
	白百合S		6・4	中京	2000	
	菩提樹S		7・3	阪神	1400	
古馬	ガーネットS		1・2	中山	D1800	
	洛陽S		1・2	京都	1600	
	ニューイヤーS		1・3	中山	1600	H
	関門橋S		2・1	小倉	2000	
	すばるS		2・2	京都	D1400	H
	バレンタインS		2・3	東京	1800	
	淀短距離S		2・4	京都	1200	H
	仁川S		3・1	阪神	D1800	
	アメジストS		3・2	中山	1200	H
	コーラルS		3・4	阪神	D1200	H
	エイプリルS		4・1	中山	2000	
	陽春S		4・1	阪神	1200	
	ブラッドストーンS		4・2	中山	3200	
	大阪城S		4・3	阪神	2500	H
	卯月S		4・4	中山	1200	
	オアシスS		5・1	東京	D1600	H
	谷川岳S		5・1	新潟	1600	
	メイS		5・2	東京	2300	
	オーストラリアT		5・3	京都	1600	
	メトロポリタンS		6・2	東京	2400	H
	テレビ愛知オープン		6・2	中京	1800	
	東海S		6・3	中京	D1700	H
	エメラルドS		7・1	阪神	2500	◎
	札幌日経オープン		7・1	札幌	1800	
	吾妻小富士オープン		7・2	福島	1200	
	タイムス杯		7・2	札幌	D1700	
	巴賞		8・1	函館	1800	
	北九州短距離S		8・2	小倉	1200	H
	関越S		8・2	新潟	D1700	
	マリーンS		8・2	函館	1200	H
	青函S		9・2	函館	1200	
	UHB杯		9・3	函館	1800	H
	神無月S		10・1	東京	D1600	
	福島民報杯		10・1	福島	2000	
	オパールS		10・2	京都	1200	H
	カシオペアS		10・3	京都	2000	
	東京スポーツ杯		10・3	東京	2400	H
	アイルランドT		10・4	東京	1600	H
	福島民友C		11・1	福島	1800	
	アンドロメダS		11・3	京都	D1800	
	富士S		11・2	東京	1800	◎
	トパーズS		11・4	京都	2000	
	キャピタルS		11・4	東京	1400	
	ターコイズS		12・1	中山	1800	牡H
	ポートアイランドS		12・1	阪神	1600	
	ディセンバーS		12・3	中山	2000	
	クリスマスS		12・4	中山	1600	
	六甲S		12・4	阪神	2000	

古馬1500万下チェックシート

条件	レース名	チェック	月・週	馬場	距離	備考
古馬	迎春S		1・1	中山	2500	
	門松S		1・1	京都	D1400	
	ジャニュアリーS		1・2	中山	2000	
	寿S		1・2	京都	2000	
	アレキサンドライトS		1・3	中山	D1800	
	万葉S		1・3	京都	3000	
	初富士S		1・4	中山	1600	H
	石清水S		1・4	京都	1600	
	北山S		2・1	京都	D1800	
	白嶺S		2・1	東京	1800	
	松籟S		2・2	京都	2400	
	金蹄S		2・2	東京	D2100	H
	斑鳩S		2・3	京都	1600	H
	テレビ山梨杯		2・3	東京	1400	
	橿原S		2・4	京都	D1400	
	白富士S		2・4	東京	2200	H
	内外タイムス杯		3・1	中山	D1800	
	うずしおS		3・1	阪神	1400	牝
	サンシャインS		3・2	中山	2500	H
	鳴門S		3・2	阪神	D1800	H
	武庫川S		3・3	阪神	1200	
	千葉S		3・4	中山	1200	H
	御堂筋S		3・4	阪神	2200	H
	春風S		4・1	中山	D1800	H
	道頓堀S		4・1	阪神	1600	
	船橋S		4・2	中山	1600	H
	心斎橋S		4・2	阪神	D1400	H
	アクアマリンS		4・3	中山	D1200	
	梅田S		4・3	阪神	D1800	
	難波S		4・4	阪神	2200	H
	下鴨S		5・1	京都	D1800	H
	丹沢S		5・1	東京	D2100	
	上賀茂S		5・2	京都	1400	H
	府中S		5・2	東京	1600	
	メルボルンT		5・3	京都	2000	
	薫風S		5・3	東京	1800	
	朱雀S		5・4	京都	1600	
	フリーウェイS		6・1	東京	1400	
	桶狭間S		6・1	中京	1800	H
	箱根S		6・2	東京	2000	
	マラヤンRAT		6・2	中京	2500	H
	麦秋S		6・3	東京	D1200	
	飛騨S		6・3	中京	1200	H
	ジューンS		6・4	東京	2400	H
	関ヶ原S		6・4	中京	1700	
	福島テレビ杯		7・1	福島	2000	
	エルムS		7・1	札幌	D1700	
	安芸S		7・2	阪神	D1400	H
	阿武隈S		7・2	福島	D1700	H
	ジュライS		7・3	阪神	2000	
	TUF杯		7・3	福島	1200	H
	大雪H		7・3	札幌	1800	H
	ストークS		7・4	阪神	1600	H
	阿蘇S		8・1	小倉	D1700	H
	オーガストS		8・1	新潟	D1700	H
	博多S		8・4	小倉	2000	H
	新潟日報賞		8・4	新潟	1600	H
	セプテンバーS		9・1	中山	1800	H
	スカイブルーS		9・1	阪神	D1800	
	初風S		9・2	中山	D1800	
	ムーンライトH		9・3	阪神	2200	H
	太秦S		10・1	京都	D1800	H
	オクトーバーS		10・1	東京	2300	
	嵐山S		10・2	京都	3000	
	秋嶺S		10・2	東京	D1600	H
	貴船S		10・3	京都	1400	
	奥多摩S		10・3	東京	1400	
	古都S		10・4	京都	2000	H
	白秋S		10・4	東京	2000	
	清水S		11・1	京都	1600	
	テレビ静岡賞		11・1	東京	D2100	
	ドンカスターS		11・2	京都	1200	H
	ユートピアS		11・2	東京	1400	牝
	比叡S		11・3	京都	2000	H
	ノベンバーS		11・3	東京	1600	H
	花園S		11・4	京都	D1800	
	ウェルカムS		11・4	東京	2000	H
	仲冬S		12・1	中山	1200	
	ゴールデンホイップT		12・1	阪神	2000	
	市川S		12・2	中山	D1800	H
	元町S		12・2	阪神	D1400	
	オークランドRCT		12・2	阪神	1600	H
	師走S		12・3	中山	1600	
	オリオンS		12・3	阪神	2500	
	フェアウェルS		12・4	中山	2000	
	サンタクロースH		12・4	阪神	D1800	H

ダビスタライフを快適にするアイテム

開発元のアスキーからダビスタライフを快適にするグッズが発売された。ターボファイルツインはバックアップに最適。牧場データなら9つまで、VTRデータなら最大20個（一つのデータには20レースが録画可能）、BC登録データなら最大62個（一つのデータには60頭まで登録可能）まで保存できる。またアスキーグリップ（写真下、2480円）はスーパーファミコンコントローラのすべてのボタンを片手で扱えるようにしたもの。頻繁に押すAボタンはグリップの裏側についている。記録シート付き。さらにダビスタ96では公式ブリーダーズカップが行われる。お問い合わせ先は03・5474・0816へ（月～金10：00～18：00、祝祭日は除く）。



▲記録シートもおまけでついている。もちろんダビスタ以外のゲームも快適。

ライターのコメント

「新しいダビスタ　理論と実践」という本を書いたのが1年前。性懲りもなくまた牝馬名の意味を載せてしまった。でも牝馬名の一つ一つに開発サイドのロマンを感じるんだ。さあ、みんなで休日には「タマノホリデー」の子供を育てましょう。（明）

「III」では1000年以上プレイしたがいまだに飽きがこない。「96」は強い馬をつくることが適度に難しくなっていて、もう1000年は遊べそうだ。（D）

GAME TITLE

クラシックロード

HARD				
	SFC	PS	3DO	95
	SS	FX	WIN	Mac

DATA	
メーカー	ビクターエンタテインメント
価格／発売日	発売中／5800円
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

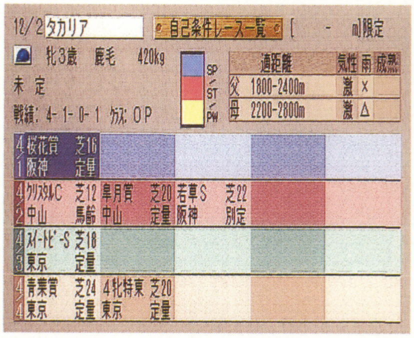


生み出した血が脈々と生き続ける本格競馬シミュレーション

50年の間に、どんな血を生みそして発展させられるか

PC-98シリーズの競走馬育成シミュレーションとして生まれた、この『クラシックロード』シリーズは、様々な発展、そして家庭用ゲーム機に移植されて来た。ここでは、その最新版になるプレイステーション版『クラシックロード』を取り上げて紹介していくぞ。

このソフトは、50年という時間の中で競走馬を育成していくシミュレーション。中でも最も特徴的なのが、ライバル馬も含めた、ソフトの中の馬たちの状態を、毎日毎日キッチリシミュレートしているということ。表面上は感じないかもしれないが、このソフトの中にはリアルタイムで流れるミニ JRA が、スッポリ入っている。そう考えればいいだろう。

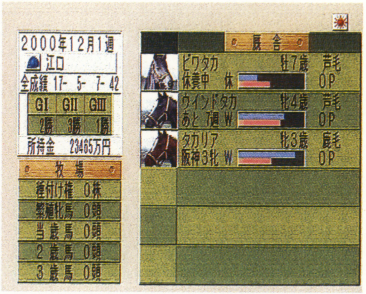


▲全ての馬の毎日毎日の状態が計算されている。プレステ版は、このシミュレートも超高速でサクサク遊べるのだ。

競馬シミュレーションで初めてレースシーンにポリゴンを取り入れたり、最大４人で遊べる「優駿モード」があったりと、プレステの高速性と相まって、かなり遊びやすいゲームになっている。プレステユーザーは持っていて損はないぞ。



◀初めてレースシーンをポリゴンで表現したこのゲーム。空撮っぽくてカッコイイのだ。



▶ゲームの期間は50年に限定されている。10年以上遊ぶと終了時に評価も出るぞ。

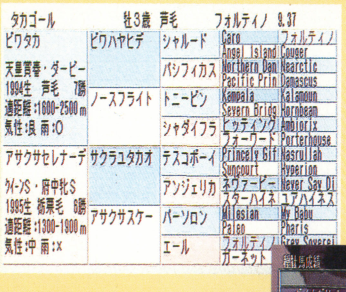
血が生きる

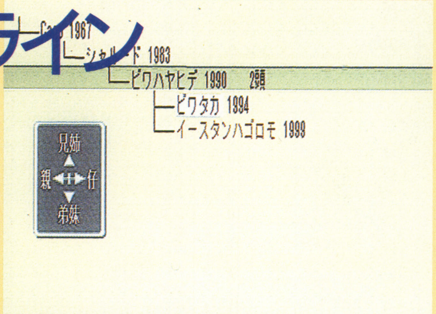
～たどれるサイアーライン

このゲームは、自分が生み出した種牡馬や繁殖牝馬が、現役を引退した後もゲームの中で生き続ける。

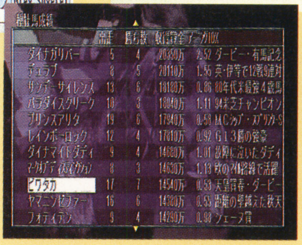
苦労して調教しＧＩを勝った馬が、やがて種牡馬になり、多くの産駒が活躍していく、そんな生産のロマンがタップリ楽しめる。

また、種牡馬や繁殖牝馬はサイアーラインに載り、その馬の祖先をたどったり、活躍産駒が出た場合は子孫をたどることもできる。子孫が代々活躍していけば、自分の下のサイアーラインもどんどん伸びていく。キミはどこまで伸ばせるかな？

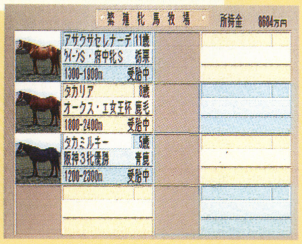




◀これがサイアーライン。先祖や子孫をたどることができるのだ。



▶種牡馬成績も表示される。自分が持っていた馬の成績はどうか気になる。

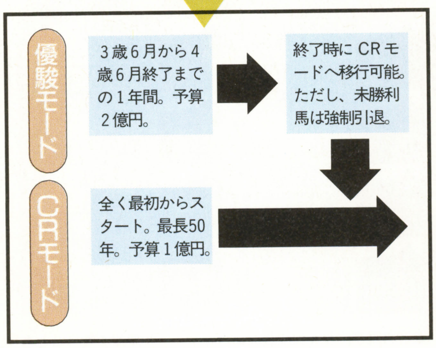


優駿モード CRモード 2つのプレイモードがある

このゲームには、「優駿モード」と「CR モード」の２種類のプレイモードが用意されている。優駿モードは、３歳からスタートし翌年の６月末までの成績を最大４人でプレイするモード。もちろん１人で遊ぶことも可能で、その場合は残り３人をコンピュータが担当することになる。

また、右の図のように優駿モード終了後に、そのまま CR モードに移行することもできるのだ。

さらに、各モードで、関東版、関西版が選べるようになっている。



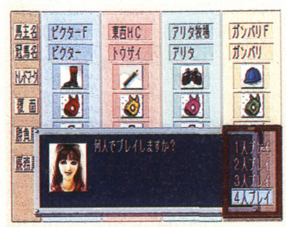


優駿モード

4人プレイもOK。初心者でもすぐ遊べる!

２億円持って、まずドラフトで繁殖牝馬を購入、予算内で好きな種牡馬を種付けし産駒が３歳６月になったところからスタート。高額牝馬、高額種牡馬がほぼ付け放題なので、かなりいい馬が最初から手に入りやすい。いきなりクラシックを取るヤツも出るぐらいだ。

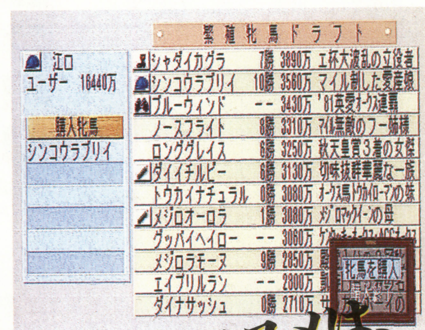
基本は４人プレイで遊ぶモードなのだが、後で CR モードに移行できるし、最初から経営が軌道に乗りやすいので、１人で遊ぶときもまずこのモードから始めることをオススメする。



◀4人で遊ぶモード。これはこれでかなり熱くなる。特に、お金を賭けたりすると、それはえらい騒ぎに……。



▶牡なら種牡馬、牝なら繁殖牝馬になるように頑張って勝とう。ここで基礎牝馬や種牡馬が持てるとCRモードがラクだぞ。



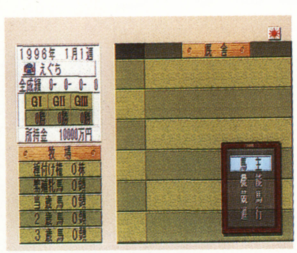
断然オススメは、こっちのモード!

CRモード

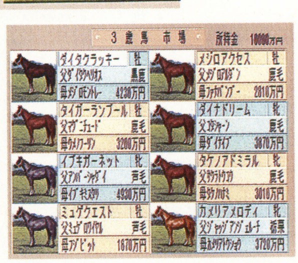
おなじみのクラシックロードモード

こちらは、最初の持ち金１億円、しかも馬ナシというなかなかキビシイ状態でスタートするモード。スーパーファミコン版などと同じ様なモードだ。

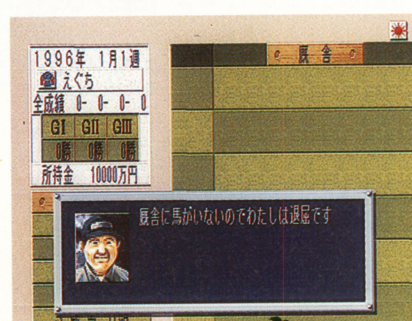
なにしろ、この１億円を元に経営を切り盛りしていかなきゃならないので、なかなか大変。このゲームでは破産はないけど、持ち金がマイナスになると当然馬を買うことはできないので、なんとかこの１億を元手に儲けなければならない。最初の１頭が超カンジンだぜ！



◀最初の持ち金1億。これをどう使うか？ レースでは内枠がかなり有利なので、いきなり馬券で増やすって手もある。



▶馬を買っても故障したら泣くに泣けない。コメントのしっかりしている、3歳馬を買うようにしよう。



マニアックなキミも大満足

まずは素質馬を手に入れよう

なるべく不安のない、よさそうな馬を購入しよう

何はなくとも馬を手に入れなければこのクラシックロードの世界には参加できない。

優駿モードの場合は最初から３歳馬がいる状態からスタートするが、CR モードの場合、また、優駿モードから CR モードに移行した場合などは、やはり新しい馬を手に入れなければならない。

では、どのようなことに注意しなければならないのか？　下のヒントをよく読んで、なるべくいい馬を手に入れよう。



▲どの馬が、どんな成長を遂げるか？　相馬眼を養うこともオーナーブリーダーにとっては大切なことなのだ。

●当歳時、２歳時

市場に出る馬、そして自家生産馬ともに、当歳、２歳、３歳と順に値段が高くなっていく。少しでも安く買いたいなら、当歳や２歳のうちに購入するとお得だが……。

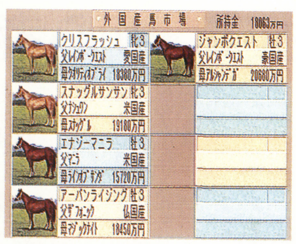
●３歳時

３歳馬は、値段が高くなっているのだが、その分ほかの時に較べてメリットがある。市場の馬を見たときに、コメントが付くため、馬の良し悪しがわかりやすくなっている。

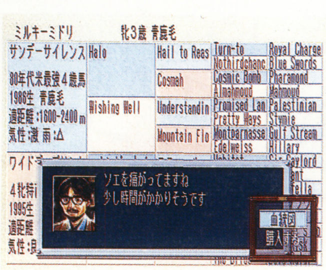
■市場で購入する

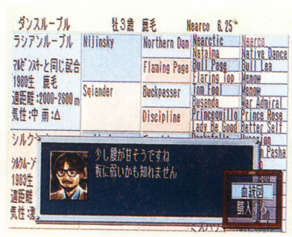
市場では、当歳、２歳、３歳、そして外国産馬と地方馬が購入できる。地方馬はすぐに走ることができるけど、いきなり勝つのは大変。外国産馬は高額、ということで最初は国産馬がいい。

上にも書いたが、リスクが少ないのは３歳になってから、コメントを見ての購入がいいぞ。



▲超高額馬揃いの外国産馬。いつかはこういう馬を買い漁ってみたい。





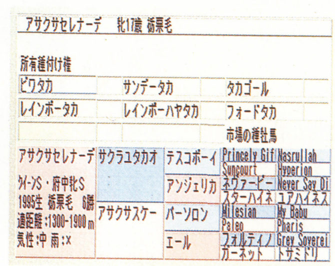
▲坂が苦手のコメントは調教で克服可能。それ以外の不安コメントは却下だ。

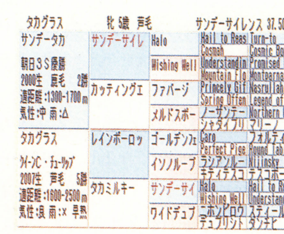
■自家生産

自分で生産する場合はやはり血統。どういうインブリードにするか、それともアウトブリードにするか悩むところだ。インブリードにする場合は、やはり奇跡の血量である18.75%を目指して見るのも一つの手だ。ただ、このゲームの場合、25%血量の馬でも結構強いのがいたりする。



▲インブリードで、両親を越えるような馬を作り上げるのだ。





▲あまり濃すぎる配合は、かえって悪影響が出てしまうぞ。

厩務員の種類と預託について

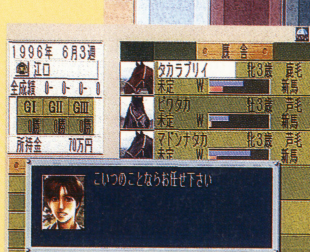
ゲームスタート時に、自分の担当厩務員が決まる。この厩務員、熟練の老人もいれば若い女の子もいるのだが、実は、この厩務員は誰が付いても一緒なのだ。後は個人的な好みの問題。なかには、女の子が出てくるまでリセットを繰り返すような人もいるんじゃないかな？

また、このゲームでは、自分の馬を厩舎に預託することもできる。自分で調教しなくてもいいので、かなりラクなのだが、実はこの預託はかなり問題あり。

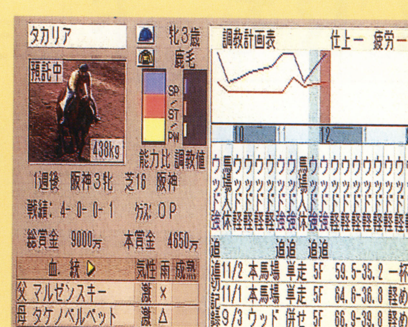
トライアルをピークにして本番前に休養させたり、変なレースに使ったりする。なるべく預託せず自分で育てよう。



▶担当厩務員にはいろいろな人がいる。でも、どの人でも一緒だ。



◀預託するとゲームがサクサク進んでいいんだけど、問題は山積みなのだ。



▲どうしてそういうローテーションを組むかな？　預託にすると、基本的に疲労が溜まるまで走り続けさせるみたいだ。もちろん、ＧⅠを勝つこともあるけど……。

愛馬はなるべく自分で育てよう！

調教とローテーションを考える

馬の個性に合った調教とローテーション

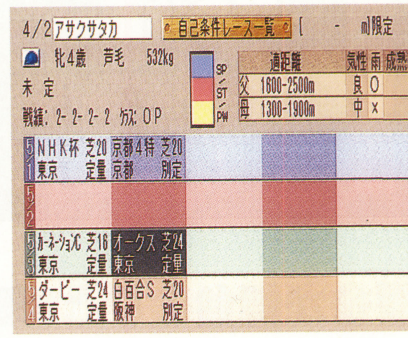
せっかく買ってきた馬も、調教とローテーションで名馬にもなれば駄馬にもなる。やみくもにガンガン調教しても、ヘタしたらパンクしてしまうし、その馬に合わないレースを使っていては勝てるものも勝てなくなってしまう。

では、どうすればいいか？　一番大事なのは、厩舎の厩務メモ、厩務員のコメントなどでその馬がどういう馬かを見抜くことだ。



▲厩務員のコメントはかなり重要。このコメントを元に、調教計画やローテーションを決定するのだ。

▲厩務メモも、調教計画を立てる上で重要になってくる。特に馬体重は、出走前の追い切りの参考になるぞ。



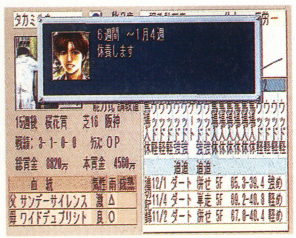
▲どのレースに出走させるか？　また、どういう戦法でいくか？　馬の性格、脚質に合わせて選択しよう。

■調教

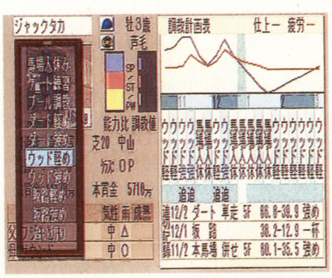
まず、基本はウッド。ダートは脚に負担がかかるので、特に脚元の弱そうな馬には禁物。また、ゲート難のメモがあるような馬は、そのメモがなくなるまでゲート練習を繰り返そう。

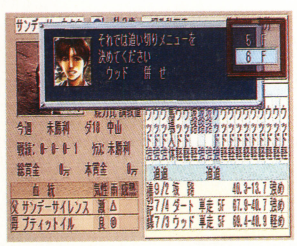
坂に弱い馬は坂路調教で克服できる。(ただし、疲労も溜まりやすい)

脚が弱い馬はプール調教もいいけど、これだけでは、あまり成長が見込めないぞ。



▲調教は、馬の疲労度との兼ね合いも重要。疲労がある程度溜まってきたら、休養させることも重要だ。休養は放牧か笹針がいい。



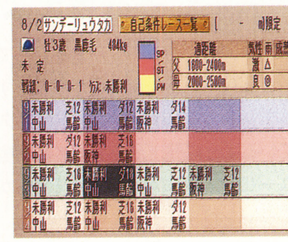


▲追い切りは、馬の体重(厩務メモ参照)を参考にかけよう。背割れしているようなら、かなり馬体重を減らさなければならないので、きつ目の追い切りが必要。

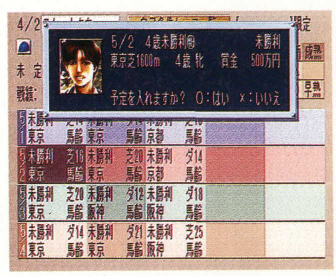
■ローテーション

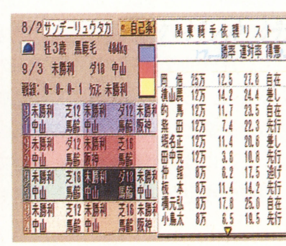
ローテーションを決めるときに、まず最初に考えなければならないのが、その馬の性格。ズブい馬なら長距離で追い込み、気性が悪く極端なレースしかできないなら短距離で逃げの戦法にして、そういうレースに出すようにしよう。

また、疲労が溜まりそうなら早めに休養させることも重要。目標レースには、万全の体調で望むようにしよう。



▲どのレースに出すか、自分の馬の性格をよく考えて決めよう。目標レースが先なら、あらかじめ休養させるのも一つの手だ。





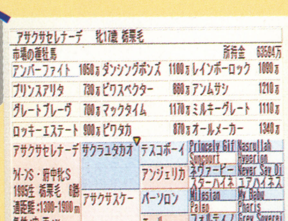
▲騎手は、なるべくいい騎手を乗せたいが、依頼騎手が実際に乗ってくれたかどうかは、レースまでわからない。強い馬だと乗ってくれるんだけど……。

自家生産のヒント

ゲームがある程度軌道に乗ってくると、自分で馬を生産するようになってくる。この場合のヒントをいくつか紹介しよう。

まず、強くて丈夫な馬を作りたいと思ったら、両親ともそれぞれ18.75%のインブリードを持った馬同士を、アウトブリードになるように配合してみる。この戦法はかなりいいぞ。

また、繁殖牝馬、種牡馬がある程度固定してくると、産まれる馬も同じ様なタイプになってしまう。ときどき、新しい牝馬などを購入し、血の入れ替えを行おう。



▲どんな種牡馬を付けるか悩むところ。インブリードもいいけど、うまくいかない場合もある。



▲時間が経って、繁殖牝馬の受胎率が落ちてきたら売ってしまおう。そして、新しい牝馬を購入するのだ。

ライターのコメント

初めてこのゲームを見たとき、やっぱりポリゴンのレースシーンに大感動。馬の動きは、ちょっとぎこちなかったけどね(笑)。

それに、前にプレイしたSFC版のクラシックロードⅡより断然スピードが速くなっているのには驚いた。かなりサクサク遊べるのが◎。

元々クラシックロードは、自分の馬たちが、ゲームの中で、その子孫を残していくというのがおもしろいゲーム。その良さを生かしながら、このプレステ版はかなり遊びやすく練り込まれている。

あと、できれば預託したときに、もうちょっと利口なアルゴリズムにしてくれたらウレシかったな。(江口)

ステイブルスター ～厩舎物語～



HARD: **SFC** PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA

メーカー	コナミ
価格／発売日	11800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	バックアップカートリッジ

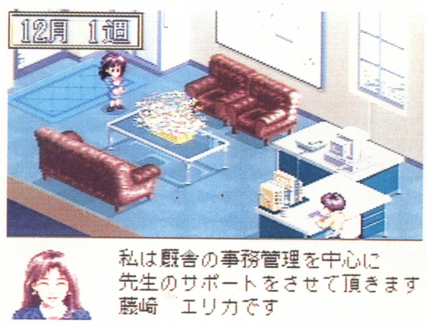
厩舎が舞台のひと味変わった競馬ゲーム

調教師に専念して馬主に夢を与えよう

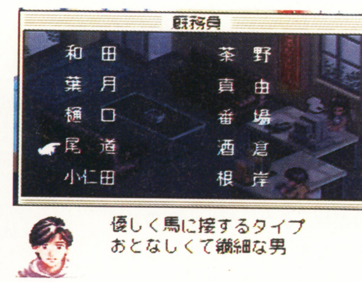
「ときメモ」のコナミが満を持して発売した競馬シミュレーションがこれから紹介する「ステイブルスター」。厩舎物語というサブタイトルがついているように競走馬を管理する厩舎が舞台となる。ユーザーは調教師に専念して馬主から預かった馬でGⅠを狙うゲームというわけだ。既存の競馬ゲームとはひと味異なっているが、調教や生産といったテーマは同じなのでとっつきにくさはない。

新しく厩舎を開業したあなたは美人アシスタントの藤崎エリカをはじめ、10人の厩務員、3人の調教助手、1人の獣医を抱え、厩舎を大きくしていく。最終的な目標は日本馬で海外のGⅠを制覇すること。しかし、それまでには血の滲むような努力が必要となるはずだ。調教師のランクを上げないことには有力馬主が馬を預けてくれない。中小規模の馬主から委託された安馬も必死の思いで仕上げ、レースで勝たせることによって実績を積み上げていかなければならないのだ。

もっともしゃかりきになって馬を育てるだけではなく、セリ市、庭先取り引き、種付けなど馬主や牧場を中心にした数々のイベントを楽しんだり、藤崎さんのファッションや仕種をチェックしたりすることも出来る。競馬初心者にもおすすめだ。



▲これが噂の藤崎エリカ。普段は部屋に2人きりで業務をこなす。彼女と仕事を続けたければリセットを押さないこと。



◀厩務員はベテラン、若手、男女取り混ぜ10人もいる。早くたくさんの馬を管理させよう。



◀このゲームは厩舎の所持金が表示されないが、3年間続けて勝ち星がないと厩舎は廃業の憂き目に遭う。

実況は杉本アナの名調子

このゲームは実況競馬シミュレーションと副題がついている。レースでの実況が売りの一つだ。担当するのは関西の競馬中継でおなじみの杉本清アナウンサー。独特の名調子でレース展開を伝えてくれる。今までの競馬ゲームとは一線を画している部分だ。

なお馬に名前を付ける際に「スギモトキヨシ」と付けると、杉本氏が現れて代わりに名前を付けてくれる。杉本氏の冠名は「プライス」だ。ほかにも名前に関する裏技？　は多い。試しに「アアアアアアアアア」とつけてみよう。



▲スタート画面。音声をお伝えできないのは残念だが、おなじみの名調子だ。



▲ゴール直前。馬の番号を連呼する。迫力十分だ。



▲「スギモトキヨシ」と入力したら、杉本氏が代わりに馬に名前を付けてくれた。

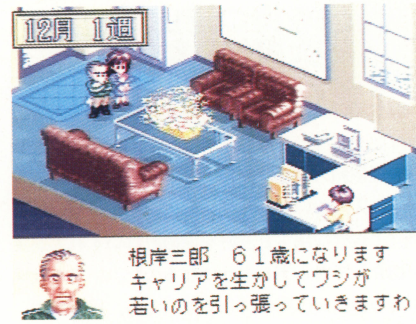
調教、追い切り、そして出走へ

厩務員によって得意分野が異なるぞ

このゲームは当初、先輩調教師から贈られた競走馬が３頭いる。中堅級の実績を持つ馬たちだが、まずは１勝するように頑張ろう。10人いる厩務員に馬を預けることになるのだが、厩務員によって馬を育てる得意の分野が異なる。例えば若くてかわいい和田かほりさんの場合は気性に難のある馬を素直にするのが得意といった具合である。



▲スピード馬作りなら酒倉健さんに任せよう。口数は少ないが、仕事はきっちりこなしてくれる。



▲スタミナ型の馬なら61歳のベテラン、根岸三郎さんが最適だ。

調教

調教は通常のトレーニングと追い切りを行う。通常トレーニングはダート、ウッド、坂路、プールとそれらの組み合わせ、さらに疲労気味のとき用にインターバル、角馬場、引き運動あわせ11種類のプログラムが組まれている。いったん組めば毎週同じパターンを繰り返す。追い切りもいくつものパターンがある。例えばダート３頭併走追走一杯などと細かい指示が出来、さらに追い切りのタイムも表示される。

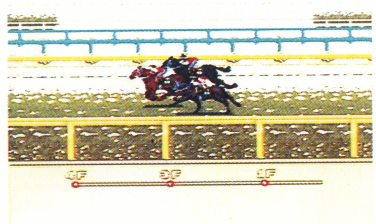
追い切り後の体調は厩務員の言葉とステイビー君の表情からチェックしよう。絶好調に仕上がったら騎手を選んで出走だ。騎手に対しては枠順を見てから作戦の指示ができる。３歳のデビュー戦は距離が短いので逃げがいいだろう。

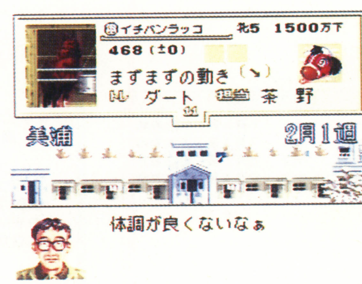


◀馬の個別データ。右上には両親の名前の間に距離適正のグラフが示されて非常に便利だ。

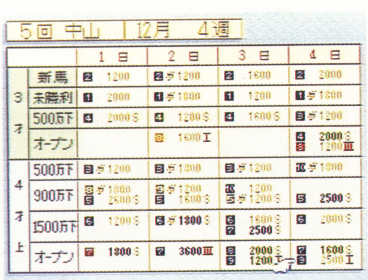


◀馬体が重いときはダート・坂路でハードに鍛え、レース後など疲れているときは引き運動のみでリフレッシュ。

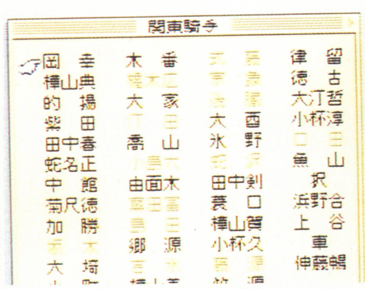

◀冬のトレセンは雪が積もって寒そうだ。追い切り後はラップタイムが表示される。



◀追い切り後の状態チェック。右上のステイビー君の表情に注目。目を回しているときは放牧に出して疲労を取ろう。



◀番組表を見てレースを決めよう。上位に入れば馬主との友好度がアップする。高望みは禁物だ。



◀レースが決まったら騎手を選ぶ。関東のトップジョッキー岡幸が騎乗してくれるなら期待十分だ。



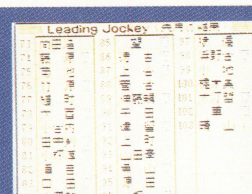
◀レース前にはパドック解説を見ることができる。1番人気のうえに絶好調とあって期待十分。

新人騎手を育てよう

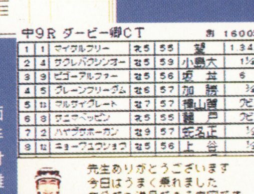
厩舎を開業してから５年目の春になると厩舎専属の新人騎手が入厩してくる。新人だから初めのうちは技術的にこころもとないが、積極的に騎乗させよう。経験を積むにつれ技術が上がっていく。そのうちランキング上位に名前がくるかもしれない。なお新人騎手の名前は自由につけられる。



◀新人騎手が入厩してきた。経験を積ませて技術を向上させよう。



◀騎手ランキングは調教師ランキングとともに毎月更新される。調教師のリーディングは40勝前後で決定される。



▶レース結果の画面で、敗因を語る騎手たち。折り合いを付けるのはなかなか難しい。

馬主あっての調教師、交友を深めよう

牧場を持つ遠山氏 特に大事にしなければ

調教師の仕事は馬主から馬を預けてもらわなければ始まらない。厩舎にいるといろいろな馬主から入厩依頼の電話がかかってくる。馬を見て血統が気に入らないと思ってもむげに断ってはいけない。小規模な馬主と友好を深めればいずれ大馬主を紹介してもらえるようになるのだ。中でも牧場を持つ遠山氏は馬に詳しくないため、馬の購入、種付けから馬のネーミングまで任せてくれる。大事にしよう。



開業早々遠山氏が厩舎にあいさつにこられた。これから長い付き合いとなる。



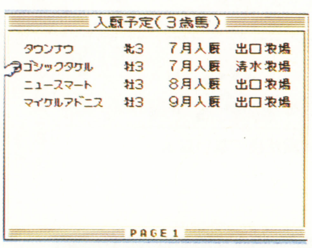
仁川氏はブティック経営の小規模馬主。頼まれた馬は血統もそれほどでないが、入厩させて一生懸命面倒を見よう。

3歳馬の入厩

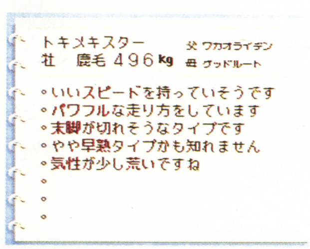
仔馬は3歳になると入厩の準備が整う。入厩のときには馬の適性をまとめたメモが送られてくる。馬の適性は千差万別。それを見極めたうえで最善の調教、出走を目指さなくてはいけない。的確な厩務員を付けることにしよう。



遠山氏から依頼された馬は名前を自由に付けることができる。



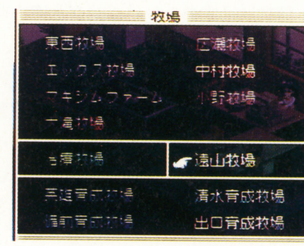
3歳馬の入厩予定馬のリストをチェック。ここで断ることも出来る。



入厩時に馬の特性を書いたメモが育成牧場から送られる。気性難の馬は女性に任せよう。

仔馬購入

ときどき馬主から仔馬の購入を頼まれることがある。購入はセリ市と庭先取り引きの2通り。庭先取り引きは生産牧場を直接訪れ、その場で値段の交渉をするもの。先方の売却希望価格とこちらの予算を比べて交渉を開始する。ただしあまり値切ると先方から交渉を打ち切られる。



牧場は生産牧場、育成牧場、治療牧場の3通り。友好がない牧場へは行くことすら出来ない。



庭先取り引きの開始。是非とも欲しい馬だが先方の売却予定価格はこちらの予算をはるかに上回るものだった。



仕方がないので値切り続けたら交渉を打ち切られてしまった。

海外セリ市で良血馬を購入

貿易会社を経営する後藤氏は金力も十分らしく毎年海外のセリ市に参加する。同行を頼まれるのだが、セリに出される馬は、いずれも日本ではなかなかお目にかかれない良血馬ぞろい。積極的に購入して預からせてもらおう。厩舎の成績は確実に上がるはずだ。

ただし外国産馬が出走できないレースもある。皐月賞、ダービー、菊花賞、桜花賞、オークス、春秋の天皇賞のＧⅠをはじめ、弥生賞、京都新聞杯などには出られない。４歳春の目標は今年から新設されたＮＨＫマイルカップにしよう。

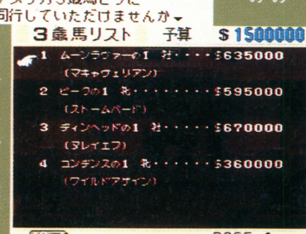
４歳秋の目標は牡ならマイルＣＳかジャパンカップ、牝なら秋華賞からエリザベス女王杯だ。



後藤氏から海外セリ市同行の依頼。待ってましたとハイの返事



良血馬を落札。1億円以上もしたのだから活躍させなければ。



セリ市リストで馬を選ぶ。予算内で買えるなら何頭でも可。

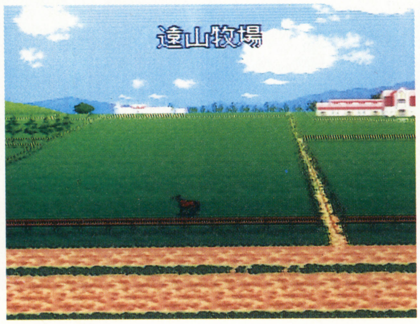


外国産馬が強いのは現実の競馬と同じ。見事にGI制覇した。

種付けはインブリードとニックスだ

遠山氏から種付けの依頼でも予算が少なすぎるぞ

遠山氏はオーナーブリーダーだから牧場を持っている。繁殖牝馬に種付けを頼まれるのだが、初めのうちは予算が少ない。今をときめくサンデーサイレンスなどはとてもとても。まともでは活躍しそうにない馬しか付けられない。さてどうするか。答えはインブリードとニックスの活用だ。



遠山氏の経営する遠山牧場。馬の生産はここで行う。



馬の種付けを依頼されたが予算は80万円。

ニックス

ステイブルスターにはニックスが細かに設定されている。系統同士では17通り、特定の牝馬では101通りのニックスがある。その一つ一つに効果と確率が決められている。全体的な能力の底上げが期待できるのだ。例えばノーザンテースト牝馬にサンデーサイレンスを種付けすると、系統同士のニックスが効果２で確率Ａ、特定の牝馬によるものが効果３で確率Ａ。かなりの効果が期待出来る。



牝馬の系統でニックスを探る。

ニックス一覧表

組み合わせ		効果	確率
ノーザンダンサー	クラリオン	2	B
ノーザンダンサー	ファイントップ	3	C
ノーザンダンサー	ゼダーン	2	A
ノーザンダンサー	レッドゴッド	4	D
ノーザンダンサー	ヘイルトゥリーズン	2	A
レッドゴッド	エタン	3	D
レッドゴッド	ブレニム	2	C
エタン	ヘイルトゥリーズン	3	D
エタン	ネヴァーベンド	3	D
ネヴァーベンド	トウルビヨン	3	C
ネヴァーベンド	ハビタット	4	D
ブレニム	レイズアネイティヴ	3	D
レイズアネイティヴ	トムフール	3	C
プリンスリーギフト	レリック	3	D
プリンスリーギフト	ボールドルーラー	3	C
プリンスリーギフト	リボー	4	D
ボールドルーラー	リボー	3	D

インブリード

競馬シミュレーションではすっかりおなじみのインブリード。こちらは特定の能力がアップまたはダウンするものだが、これにも効果、確率が細かに設定されている。ただしインブリードした馬は脚もとが弱くなる可能性が高いので、スパルタ調教はしにくいという欠点もある。



能力の低い牝馬と種牡馬でもインブリード次第で大物が作れるぞ

効果の高いインブリード例とその効果、確率

インリアリティ(4－A)	スピード、底力
オーエンテューダー(4－A)	スピード◎、ダッシュ
グレイソヴリン(5－D)	スピード◎、ダッシュ◎、底力、気性難
ジェベル(4－B)	スピード◎、ダッシュ
ナスルーラ(5－D)	スピード◎、ダッシュ、底力、気性難
ネイティヴダンサー(5－D)	スピード◎、ダッシュ、底力、気性難、ダート
ハイペリオン(4－D)	スピード、スタミナ◎、ダッシュ、底力、ダート、回復力
パーソロン(5－D)	スピード、スタミナ、ダッシュ、底力、回復力

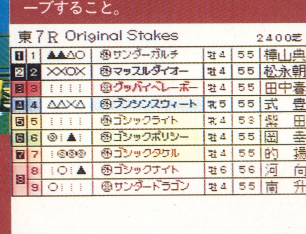
オリジナルステークス

ステイブルスターはオリジナルステークスという遊び方も出来る。手塩にかけて育成した馬たちを30頭までセーブ出来る。またパスワードを入力すれば友達が作った馬との対戦も出来る。出走表には予想の印もつく。５頭から18頭まで出走可能だ。



強い馬を作ったら友達とオリジナルステークスで対戦だ。

オリジナルステークスの出走表。データは疲労度や調子も関係するので絶好調時にセーブすること。



ライターのコメント

後発というだけあって「競馬ゲーム御三家？」のいいところを集め、盛りだくさんの内容になっている。だが、それだけにやり込むには膨大な時間を必要とする。お任せ制度が欲しかった。ほかにも藤崎エリカのアップを見たいとか、新人騎手に女性を入れて欲しいとか、次回作への期待は大きい。

もっともインブリードやニックスは細かく設定されているし、レースシーンに実況を取り入れた点は評価できる。ビギナーからマニアまで競馬の理解度に応じて楽しく遊べるのではなかろうか。いずれは競馬シミュレーションの定番の一つに成長することだろう。

GAME TITLE

ウイニングポスト 2



HARD: SFC / **PS** / 3DO / 95 / SS / FX / WIN / Mac

DATA

メーカー	光栄
価格／発売日	9800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

馬主気分がタップリ味わえる競馬シミュレーション!

秘書を選んで、キミも競馬生活をエンジョイしよう

競馬シミュレーションゲームにもいろいろなタイプがあるが、光栄から発売されているこの『ウイニングポスト』シリーズは、他の競走馬育成シミュレーションとは違って、馬主シミュレーションという一風変わったジャンルになる。

主人公であるプレイヤーは、2億円の資金で馬主登録をした新人馬主。もちろんまだ馬も持っていないし、騎手、調教師、それに牧場も知らないシロウトだ。そのプレイヤーが、最初は唯一の頼りの秘書と一緒に競馬サークルにデビューし、30年の間にどれだけの馬主になれるか、というのがこのゲームだ。

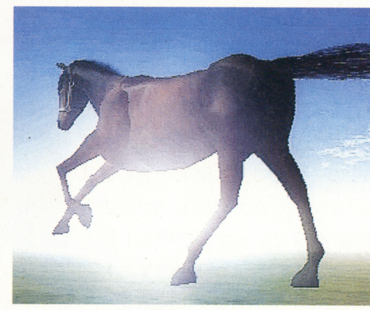
最初はしがない一馬主だが、やがて資金が貯まれば牧場経営を開始し、オーナーブリーダーとして馬の生産をすることもできる。

今までパソコンや家庭用ゲーム機で発売されていたこのシリーズだが、今回発売されたこのPS版では、様々なシステムが改良され今までより、かなり遊びやすくなっている。

また、育てた愛馬のセーブデータを持ち寄って、友達同士で対戦させることもできる。しかも、この対戦モードはスーパーファミコン版のパスワードを使うことができるのだ。SFCのあの愛馬が、PS版でどのような走りを見せてくれるのか？　なんて考えるのも楽しいかもね。



▲主人公であるプレイヤーのオフィス。ここで様々な情報を見ながら馬主生活を送ることになる。


◀オープニングのドラマもポリゴンCGによって描かれている。感動的な話だぞ。



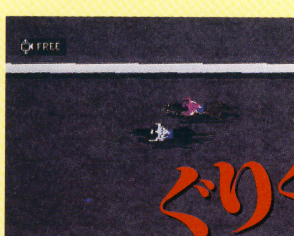
▶厩舎、競馬場、牧場と、行動するたびに新しい出合いと発見が待っている。

(レースシーンは超ポリゴンっ!)

このゲームのレースシーンはポリゴンで表示される。最近の競馬ゲームでは、すでにポリゴンレースシーンなんて当たり前になってきているけど、『ウイニングポスト2』では、そのレースシーンの視点を、プレイヤーが好きなように動かすことができるのだ。

この視点切替、具体的には、ある程度固定された「TYPE」モードとかなり自由に移動できる「FREE」モード、そして実況さながらの「LIVE」モード。

さらに、先頭の馬を中心に見るか自分の馬を中心にするかを切り替えたり、ズームインすることもできる。なかなか迫力満点だぞ。



▲このようにレースを真上から見ることもできる。鼻差のときなどに便利。

ぐりぐり

▼先頭の馬を中心に見るか、自分の馬を中心に見るか。自分中心は、かなりドキドキする。ズームイン、ズームアウトも自由自在だ。



ぐ〜りぐり



▲FREEモードでは、かなり自由に視点を動かすことができる。自分の馬の周囲をチェックするのにもいいぞ。

視点切り替え自由自在!

【秘書を選んでレッツスタート】

■一体誰にするか？　秘書選択

ゲームスタート時には、まず秘書を選択することになる。この秘書は、右に紹介してある６人のうちの誰かを選ぶのだが、この秘書選択もかなり重要。なにしろ今後30年間つきあうことになるのだし、相馬眼がある秘書は、セリなどで意見を言ってくれることもある。

毎月の給料が多少高くても、なるべくいい秘書を選ぶようにしよう。



▶井坂修三郎

競馬の知識は超豊富。相馬眼もかなりありそうだが、月給は６人の中で一番高い100万円。月給の高さでちょっと悩むところだ。



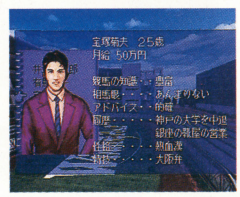
▶有馬桜子

『ウイニングポスト』シリーズでおなじみの秘書。なかなかカンも鋭く、競馬の知識も豊富。おなじみだし、結構オススメの秘書かも。



▶宝塚菊夫

競馬の知識は豊富でアドバイスは的確なのだが、相馬眼があまりないところが玉にキズ。有馬桜子とは、どうも知り合いらしい。



▶安田五月

おせっかいでおしゃべり、相馬眼が全くないというのは秘書としては困り者。一応の競馬の知識と的確なアドバイスは持っているらしいが……。



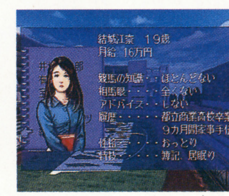
▶ビル・メッツ

唯一のアメリカ人秘書。アメリカの競馬には相当詳しいらしいのだが、日本で通用するかどうか？　相馬眼は結構あるらしい。海外遠征時にいいか？



▶結城江奈

６人の中で、最も給料が安い秘書。値段通りの働きしか期待できないようだが、秘書は女の子じゃないとダメだ！　と言う人ならいいかも。



■手続きバッチリ馬主登録

秘書の選択が終わったら、続いて馬主の登録に入る。ここは、プレイヤーの名前などを登録する場所だ。

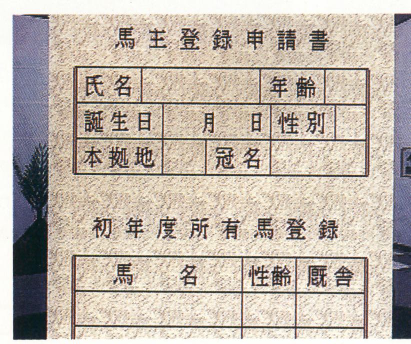
ここで重要なのは、馬の名前に冠名をつけるかどうかのところ。ここで冠名を決めておくと、後で自動で馬名を付けるときに勝手に冠名付きの名前にしてくれる。

よく考えて、カッコイイ冠名を付けるようにしよう。

この登録申請が書き終わったら、お楽しみの馬の購入になるぞ。



◀登録用紙の全ての項目が決定したら馬の購入に進む。ちなみに、誕生日には誕生プレゼントがもらえるぞ。



■最初はどんな仔？　馬の購入

いよいよ馬の購入。購入できるのは４歳馬と３歳馬。５頭まで買えるので、少なくても両方１頭ずつは、資金の許す範囲で買っておこう。

このとき、資金ギリギリで買ってしまうと、その後にかかる経費が足りなくなってしまうことがある。多少の資金は残しておくようにしよう。

また、ここで購入した馬の牧場が、最初につき合う牧場になることも考えて買うのがいいだろう。





▲最初にどんな馬を買うか、重要なポイントになってくる。うまく行けば、最初からＧＩを勝つような馬を手に入れることも可能だ。なるべくよさそうな馬を買おう。

ライターのコメント

普通の競馬シミュレーションとは違って、馬主をメインとした馬主シミュレーション。実際の馬主のように、最初の頃は何もできないけど、だんだん馬主としてのステータスが上がってくることで、いろいろ口を出せるようになる。このあたりは、本物っぽいんじゃないかな？

この PS 版は、他機種に較べるとかなり遊びやすくなっているけど、前作にあった毎週のレース結果は出して欲しかったな。それと実写の有馬桜子（笑）。

このゲームも、自分で育てた馬が残っていくタイプで、それに加え騎手、そして２では調教師も変わるっていうのは、なかなか楽しい。オープニングもカッコイイぞ。(江口)

【最初は何もできないのだ】

■まず馬主経験を積もう！

登録を済ませて馬も購入、さて、いよいよ馬主人生スタート！　と思っても、最初はほとんど調教師のいいなり。なりたての馬主に、決定権なんてほとんどないのだ。

では、最初になにをすればいいかというと、まず人脈作り。特に競馬場には頻繁に通うようにしよう。他の馬主と知り合うチャンスだぞ。

また、夏のローテーションを決めるときに厩舎に行くとその馬の生まれた牧場を紹介してくれる。



◀最初は、調教はもちろん、レース、騎手など一切口をはさめない。



馬主人脈大作戦っ！

競馬場で馬主仲間を探そう



最初の頃は、頻繁に競馬場に通うようにしよう。そうすると、他の馬主と知り合うことができる。今度は、この馬主の紹介で他の馬主と知り合う……というふうに、馬主仲間がどんどん増える。自分の馬主経験が増えるとこれらの馬主から馬を買ったりできるぞ。

牧場も重要ポイント



夏以降のローテーションを決定するために厩舎に行くと、休養馬が行く牧場を紹介してくれる。この牧場は、その馬の生産牧場なので、最初に吉野牧場（モデルは社台）の馬を持っていればここの馬を庭先取引で買うこともできるぞ。

騎手ともつながりを持て



自分の馬が初勝利を上げたときに乗ってくれた騎手が、その馬の主戦騎手になる。ただ、中には人とのつながりを大切にして騎乗を決める騎手もいる。こういう騎手がかなりいい騎手だった場合、チャンスがあればぜひ乗せよう。

■2年目からは、セリにも参加！

馬主生活も2年目になると、8月1日に行われるセリに参加しやすくなる。このセリ市では、当歳馬、2歳馬をほかの馬主たちとセリ合って購入することができるのだ。

このセリには、調教師が同行するので、最初のうちは調教師のオススメの馬を買うようにしよう。特に、相馬眼のある秘書が「いい馬」とコメントした場合は、なんとしてもセリ落とそう！



◀調教師が何人もいる場合、誰をセリに連れていくかを選ぶことができる。どの調教師にするかな？





◀セリが行われるのは8月1日。調教師も同行するため、秘書と合わせて45万円の旅費がかかる。



▶最初に、調教師がオススメの馬を選んでくれるので、その馬のセリに参加するようにしよう。



▶資金と相談しながらセリ上げる。カウントが0になって、競合相手がセリ上げなければ購入できたことになる。他の馬主に負けるな！

【目指せリーディングオーナー】

■騎手、戦法、調教にも口をはさめる

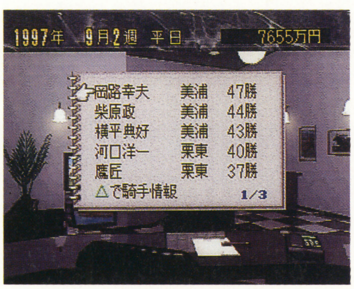
ある程度馬主経験を積むと、だんだんいろなことに口をはさめるようになってくる。最初は騎手や出走の成否、そして、もっと成長すれば調教や他の馬主の仔馬を買い取ることもできるようになるのだ。　ただ、ここまで来るにはかなりの経験を積まないとダメ。また、騎手や戦法は口を出さない方がいい場合もある。

最初のうちは、とにかく口を出せる範囲で口を出し、ひたすら馬主としての経験を上げるようにしよう。



◀他の馬主の態度も、経験とともに変化。最初はこんな感じなんだけどね。





▶やっと少しだけ口を出せるようになった。でもまだまだ先は長いぞ。



◀経験が豊富になると、騎手の戦法などにも口を出せる。

騎手・調教師・種牡馬の 世代交代

このゲームは、30年という時間軸に沿って馬や人が移り変わっていく。馬が年を取ったり種牡馬になったりするのは普通だが、騎手や調教師が引退し、また新しい人が出てくるというのは、時間の流れを感じさせてなかなかおもしろい。特にお世話になった人との別れなんかは、思わずホロリと来るのだ。



◀種牡馬も、ある程度高齢になると引退することになる。有名な馬も、いつかは引退するのだ。



▶毎年毎年引退する騎手が出る。基本的に男性は50以上、女性は30ぐらいで引退することになるぞ。



▶引退する種牡馬もいれば、新しく種牡馬になる馬もいる。自分の馬が種牡馬になるとかなりの臨時収入だ。

■さらに牧場経営、そして凱旋門賞へ夢は膨らむ

馬主になってある程度の経験を積み、さらに資金があると自分で牧場を経営できるようになる。こうなれば、自分で馬を生産したり、セリに出して収入を得たり、はたまた種付け権や繁殖牝馬を購入したりと、今度はオーナーブリーダーとしての新たなステップが待っているのだ。

もちろん、ここまで来るのは並大抵のことじゃないが、ここからがこのゲームの本当のおもしろさとも言える。自分の牧場が持てるまで、頑張って馬主生活を続けてみよう。

また、ある程度強い馬を持った場合、海外に遠征することもある。国内のＧⅠをいくつも勝つような馬は、こういった海外遠征プランが浮かび上がるので、ぜひとも出かけて海外ＧⅠを狙ってみよう！



栄光のゴールを目指せ!

要注目ソフトをPICK UP!!
～その1・馬をこよなく愛する貴方に…競馬編

競馬最勝の法則'96 Vol. 1
コピアシステム／6400円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

メモリーカードで最新の馬データが入手できる!



▲メモリーカードを使って、最新の馬データに更新可能。PSならではのシステム。

このソフトは、いわゆる「ゲーム」ではない。競馬に関する各種の情報が詰まった、データベース兼勝ち馬予想ソフトなのだ。予想モードは、競馬新聞や競馬雑誌などの情報をもとに、勝ち馬を予想するもの。またデータベースには、過去12年分のグレードレースと、7年分の全レースの情報、そして競馬場の所在地や競馬用語の辞典などが収められている。

サラブレッドブリーダーII PLUS
ヘクト／6200円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

馬のご機嫌、今日はどうかな?



▲血統による資質や、それに合わせたレース選択など、考えることもいっぱい!

1億円と3頭の馬を元手に、調教やレースを経てお金を儲け、りっぱな馬を育てるという競馬シミュレーションゲーム。期間は31年。この間にプレイヤーが行った行動によって、さまざまなエンディングを迎えることができるのだ(継続プレイも可能)。疲れたときは汗を流したり、調子が上向きのときは目がつりあがるなど、馬の表情をよく見てレースに臨もう。

スーパー競馬2
アイマックス／11800円／発売中／シミュレーション／バックアップカートリッジ

SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

競馬番組とタイアップ!SFCの名作競馬ゲーム



▲番組を知っている人にはおなじみの面々が総登場。もちろんあのコンビも……。

フジテレビ系の競馬番組「スーパー競馬」とタイアップ。実在する解説者が登場する競走馬育成シミュレーションゲームだ。ある程度の資本金と馬を元手にスタートし、買ったり産んだりした馬を調教する。うまくレースに勝たせて、お金を稼いでくれたらこちらのもの。また、どうしようもない時は、馬券を当ててお金を儲けるという手もあるぞ。

Turf wind '96 武豊サラブレッド育成シミュレーション
ジャレコ／価格未定／6月発売予定／シミュレーション／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

競馬ファンも武ファンもこれでバッチリ!



▲ファンにはおなじみのあんな騎手やこんな馬まで実名で登場するぞ。

競馬ファンでなくても知らない人はいないほどの人気騎手、武豊が登場する競走馬育成シミュレーションゲーム。モードは2つ。「育成モード」では馬の生産、調教や管理をしながら、レース入賞をめざすもの。「データモード」では、騎手のデータや重賞出走馬の競走成績など、収録してあるデータが見られるのだ。武騎手を始め、名馬達もみんな実名で登場する。

Virtual Gallop 騎手道 ～南井克己～
サンソフト／価格未定／発売日未定／レース／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

花形職業、ジョッキーにボクもなりたい!(OK!)



▲プレイヤーは馬主ではなく騎手! あこがれの競走馬にも乗れるかも。

現役の騎手、南井克己が監修した実践競馬ゲーム。とはいっても競走馬を育成するものではなく、プレイヤーは騎手となり、現役馬を乗りこなしてレースに勝っていくという、いわゆるレースゲームに近い。レースは、迫力のポリゴンで表現。リアリティあふれる本格的なレースが体験できる。また、南井騎手との対決モードも用意されているのだ。

クラシックロード4
ビクターエンターテインメント／11800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

3つのモードが楽しめる



▲コンピュータの管理頭数はなんと2500頭!!

パソコン版クラシックロードシリーズの最新作(PC-98版、Windows95のMS-DOSモードでも動作化)。従来のオーナーブリーダーモードに加え、調教助手から調教師をめざすモード、回収率ナンバーワンの予想屋をめざすトラックマンモードが用意されており、競馬の持つ魅力を多角的に楽しむことができる。今から家庭用ゲーム機への移植が楽しみだ。

WAR

戦略ゲーム

三國志V

●

信長の野望・天翔記

●

大戦略

GAME TITLE

三國志V

HARD: SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA	
メーカー	光栄
価格／発売日	14,800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM／FD


PC-98版(DOS)

シリーズ5作目にして物語の本流は人民へと還る

巧みな民心掌握と華麗な戦術が大陸統一の決め手

おなじみの「三国志」シリーズも、早いものでもう5作目を迎えた。このシリーズ、新しいものが出るたびに、ユーザの希望を最大限に反映し、常に前向きにソフトの改変に取り組む姿勢がよく伝わってくる。シミュレーションとしては、もはや完成の域に達した感があるが、これからは何かしらテーマを持たせたゲーム作りが必要だろう。

と、堅く始まったところで今回は人民が主人公となる。人民が主人公とはいかなることか？　つまり、民の忠誠心がゲームの勝敗に大きく影響してくるというのだ。

まあ、考えてみれば国を奪うという戦闘の醍醐味ばかりでは現実味がない。奪った国には土地開発と商業を発達させ、前の領主以上の信頼を勝ち取らねば国も栄えんというものだ。民の支持が得られてこその名君、名声を得てこその領土拡大、というわけで、名声が上がらないと実行コマンド


▲バージョンアップするたびに。中国大陸マップもずいぶん格好良くなってきたよなあ。う〜む、感慨深いのう。

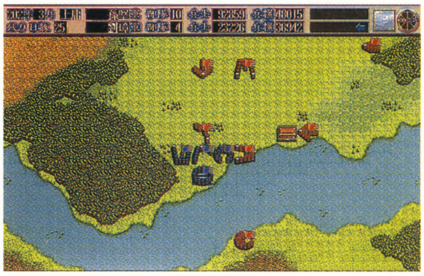
も増えないというシステムに、今回は仕上がっているのである。

このほか、戦闘時に「陣形」と「方向」という要素が加わったため戦闘が非常に面白くなった。陣形は全部で13種類。それぞれ特色を最大限に生かした戦いを展開しないと、大軍もただの烏合の衆となりかねないぞ。方向の概念は、効率良く敵を攻めるには不可欠な要素。これも存分に活用して戦いたいところだ。

また、登場人物の個性を重視した担当官システムもより細分化している。しかも一年に一度しか担当を変更できないから、人事処理もよく考えてから実行しなければならない。

当然ながら登場人物、シナリオ数、イベント数もぐんと増え、グラフィック、BGMともさらにパワーアップした。それでいて初心者にも分かりやすい作りに仕上がっているのは、さすがとしかいいようがない。

三国志の雄たちが万人に受け入れられる国家を目指したように、プレイヤーを選ばないゲーム作りを今後もお願いしたいものだ。



名声を得るための秘訣は評定とイベントにあり

さて、名声を得るためにはいくつか方法があるが、目に見えて高められるのはやはり評定とイベントである。評定は「ひょうじょう」と読み、「評議して決めること」という意味だぞ。

毎年一月に各担当官が一堂に会し、その年の



▲各担当官は自分の担当範囲内で方針を進言する。だれの進言を取り入れるかは、君主の決断しだいだ。



▲突然やって来るのがイベント。変な占いで名声がガタ落ちするものなどあるから、これは運に任せるしかない。

方針を決めるのだが、その目標を達成できたときに君主の名声がぐんとアップするのだ。ただし無理な目標を目指し、達成できなかったときは名声が下がってしまうので気をつけよう。

イベントが不定期に発生し、しかも名声を下げてしまうものもあるのに対し、評定は年に一度かならず実行できる。名声が100上がっても実行コマンドは1つ位しか増えないから、序盤戦は相当の努力が必要だぞ。



▲都市を巡察するとき、兵糧や金を民に施してやると民忠がアップする。名声も少しだけアップするのでまめにね。

【戦略編】

どの君主で始めるにしても、最初は内政と軍事強化に励まねばお話にならない。民に施し、集めた兵糧や金でまた国を富ます。この楽しさがわかってくれれば、きみも三國志フリークの仲間入りだぜ。ということでまずは戦略編から行ってみよう。

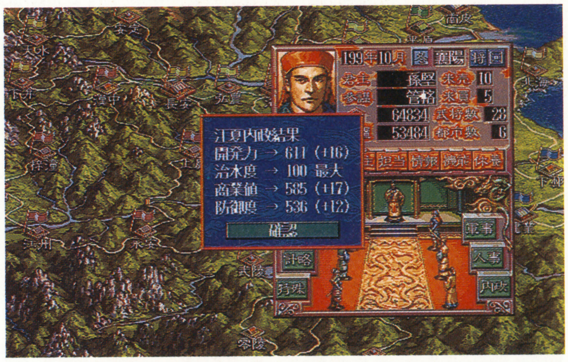
内政と軍事の充実が富国への道

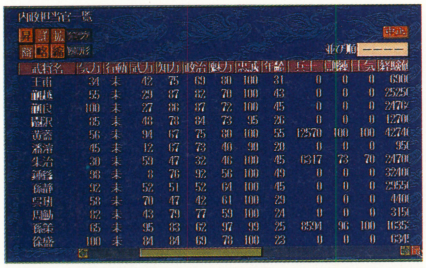
評定を実行する月に一年間の担当官も決定する。そしていったん担当が決まったら、その年はもう変更できない。これはけっこうシビアである。が、それだけ配下の武将のことを常に念頭に置いて、人員配置せよということなのだ。

どうしても決められないときや、どの担当にしてもさして変わらないほど特徴のない武将は、とりあえず特殊担当官に任命しておこう。特殊担当官なら、いつでも好きなときに他の担当官に任命できるし、もちろん担当が決まるまで特殊コマンドも実行できる。ただし、一度他の担当官に任命したら、これも例外なく、その年が終わるまでは変更できないのであしからず。

各担当官は、君主の実行できるコマンド数の範囲でそれぞれの執務を行う。とはいっても、最初は３コマンド程度しか与えられていないので、内政くらいしか実行できない。しばらくは民忠を上げ、兵糧と金を得る土台作りに没頭したほうがいいだろう。「開発」、「治水」、「商業」は、知力、政治力に秀でた武将に、「防御」は武力に秀でた武将に任せると、満足いく結果が早く得られるぞ。

ある程度国庫が潤ったら、次は軍備補充だ。まず、募兵して軍事担当官に兵を割り当てる。それから訓練して攻撃・防御力をひたすら100に近付ける。これだけのことを毎月実行すると、あっという間に始めの１、２年は過ぎてしまう。じっくり取り組もう。



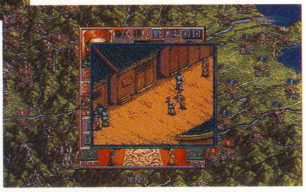


▼評定で決まった目標を達成するには、１月の担当割り当てが重要なポイントとなる。十分考慮して担当を決めよう。





◀募兵するときのポイントは、勇名が高い武将に任せること。同じ費用をかけても集まる民の数が全然違ってくるのだ。徴兵は、まともにプレイするなら絶対使ってはいけないコマンド。名声と民忠が激減するからだ。



同じ兵を募るのでも募兵と徴兵とでは雲泥の差。快く参加するのと、強引に引っ張っていくのではおのずと志気にも影響してくるはずだ。



◀民あっての国家。いくら兵糧や金がなくてもじっとこらえ、ゆめゆめ略奪など考えないこと。逆に民に備蓄を施してやるくらいの度量がなければ、大陸統一なんて程遠い。目先のことにとらわれては大義は果たせぬぞ。



せっかく雇った兵も訓練しなけりゃでくの坊である。訓練度と士気を最高に保つことだ。略奪も徴兵同様やっちゃいけないコマンドだぞ。

ライターのコメント

三国志シリーズには個人的に深い思い入れがある。私がまだ駆け出しのライターだったころ、営業に行ったところでもらった最初の仕事が、この「三國志」シリーズのIIIだったのだ。そのときは要領もわからず、原稿ネタを探す以上にゲームに熱中してしまい、原稿の締め切りにぎりぎりで間に合ったという記憶がある。しかし、自分の中で「これだ」と納得、充実するものを得られたのも事実であった。

それ以来ゲームライターをやっているが、納期が迫って辛いときにはいつも「劉備玄徳」が私に向かって微笑んでいる姿が浮かんでくるのだ。(笑)

いずれにせよ、今回も気合い入れてプレイさせてもらいました。

【気力回復には酒宴がいちばん】

内政にせよ、軍事にせよコマンド実行には気力というパラメータが必要。この気力は、コマンドによって消費量が異なる。一度に消費する気力は多いもので60～80。その上、回復が遅いというから困りものだ。期限が決まった目標を達成するときなど、必要に応じて酒宴を開き気力100にしておこう。多少の金・兵糧は必要だが、目標が早く達成できるからちょくちょくお世話になることだろう。

いくら羽目をはずしても二日酔いで……てなことにならない点も安心だ。ただし酒宴に参加した武将は、その月のコマンドは実行したことになるから注意しよう。



やれ飲めや歌えやで夜は更ける。今も昔も変わらぬ風景。

人材登用も積極的に。在野の武人・賢人を捜索せよ！

大国でプレイする人ならいざ知らず、最初はかなり人手不足に悩まされるだろう。あるいは人は足りてても、役立たずばっかりということも。そんな時は積極的に人探しに奔走しよう。

君主の名声が上がれば、その噂はたちまち広がりおのずと志願してくる武将も現れる。ほとんどの場合雇用して間違いはないが、ある程度働いたら自分から在野に下る武将もいるので気をつけること。在野武将を登用するときは、説得できるだけの魅力と知力を持った者に行かせよう。どうしても欲しい人材なら、「三顧の礼」のように君主自ら出向くことも必要だ。

他国の武将は、在野武将より登用しにくい。どうしても配下に欲しければ、計略など用いて、何度も足を運んで説得するしかないだろう。





▲とにかく在野武将には偏屈者が多い。武力や知力に勝るものの、世捨て人のような暮らしを好む者が多いのだ。自由奔放で気まぐれな彼らを登用するには、魅力ある人物が何度も足を運んだり、金を積んだりしないとだめだ。

他国の力をいかに利用するか。外交こそ戦国の世の定石

外交による国のつながりはゲーム展開に大いに影響してくる。とりあえず隣接都市がある国とは、あまり敵対関係じゃない方が無難だろう。でもいきなり同盟を結ぼうとするのは、かえって警戒されるだけだ。最初は進物などを繰り返し、相手の警戒心を下げることから始めよう。

逆に他国から外交官がやってきて、進物や同盟を結ぼうと言うケースも多い。この場合、参謀がいればおなじみの助言を聞くことができる。また、使者をいきなり斬り殺したりすると、敵対心が上がるだけで大変なことになる。

同盟を結ぶときのお得な点は、まず絶対に同盟国には攻め込まれないこと。それから、同盟期間中に共同して敵国に攻め込むよう約束することもできる。ただし、これは3カ月以内に実行しなければならない。また、共同で新兵器を開発するということも可能だ。さらに金や兵糧がないときは、ごろにゃ〜んと援助を求めることもできるのだ。こうしてみると、同盟にはまったくマイナス要素がないように見えるが、交渉が下手だと受け入れられない場合もある。うまく立ち回れる外交官を任命しておこう。あとめったにないことだが、脅迫して国を乗っ取っちゃうという手もあるので、滅亡寸前の国は要チェックだね。国力が強大になるまでは、こうして大国や隣接諸国を相手に慎重な外交が必要となるのだ。

新兵器	資金	開発期間	上がる陣形データ
戦車	4500	6カ月	鋒矢の防御・弓防
筒袖鎧	9000	12カ月	長蛇の防御・弓防
連弩	13500	18カ月	鈎行の弓攻・射程
強化騎兵	18000	24カ月	錐行の攻撃・防御
楼船	22500	30カ月	水陣の攻撃・防御・弓防
発石車	27000	36カ月	方円の弓攻

◀外交コマンドの「研究」では、同盟を結んでいる国と共同で武器を開発することができる。左の表のような効果があるのだが、金に余裕があって相手国が快く引き受けてくれないと実現不可能だ。こういう技術って独占したいもんね。



▲みすみす殺されに行くというのでもなければ、君主自ら外交すると効果がある。この場合、参謀の意見は的確なのでちゃんと聞いておくように。たとえ国が強大になっても、誠意ある外交は必要だ。贈り物も忘れずに。

聞けば聞くほどためになる。頼りは参謀のお小言

配下の武将を参謀に任命すると、同じ都市にいる場合いろいろと助言をしてくれる。コマンド実行するたびに、口うるさく言ってくるのだが、優秀な参謀ほど（優秀な人材じゃないと参謀にしても意味ないが）適切なアドバイスをしてくれるからよく話を聞くように。右のように、思わぬ情報を聞けることもあるぞ。



- 修業中水陣だけは兵法家から学べない
- 一斉攻撃には予想以上に苦戦する。対抗は「無双」
- 日照りが続くとき雨乞いで雨を降らせると魅力が上がる
- 米買・米売は相場が9に近いときに行う
- 埋伏武将がいるところは計略がかけやすい
- 豊作時に巡察すると祭りを観ることができる
- 共同、扇動の約束を破ると名声が下がる
- 名声が高いと巡察のとき民が義勇兵となることも

戦う前にやっておきたい計略。人知を尽くし天命を待て！

都市を侵略する前にどうしてもやっておきたいこと、それが計略だ。正攻法の戦いというのも堂々としていて良いが、できればあまり血を流さず、楽に都市を奪いたいもの。事前に計略の限りを尽くしておくと、うまくいったときの喜びはたとえようもないぞ。(プレイヤーの好みによるがな)

計略にはすぐ効果が現れるものと、戦闘時まで効果が現れないものがある。戦闘時に苦労が酬われる「埋伏の毒」や「敵中作敵」は、成功すると戦局を一気にひっくり返すだけの効力があるのでダメもとでやってみる価値はあるだろう。

計略の担当官には、知力に秀でた者を任命しておくと成功する確率が高くなる。

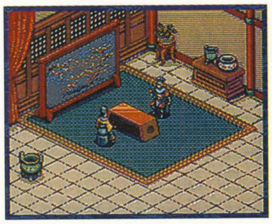
「敵中作敵」のポイントとしては、忠誠心の低い武将を狙うのはいうまでもないが、運良く敵君主が死んだときなどは最大のチャンスだ。敵が新君主を盛り立てているどさくさに、根回し実行できればかなりの期待ができるぞ。

埋伏武将を潜入させてある都市は、さまざまな計略がやりやすくなる。謀略の限りを尽くし、戦場に着くまでに勝利を決している状態に持ち込むことこそ、計略冥利につきるというものだ。



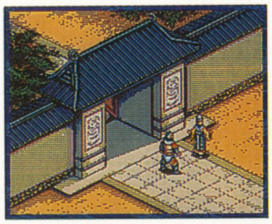
都市	君主名	太守名	兵士数	民忠	開発	治水	商業	防御	武将	隣接
宛	曹操	曹操	11118	83	411	77	453	527	8	○
上庸	劉璋	呉懿	9881	87	487	75	338	447	5	○
武陵	劉璋	劉璋	39552	76	217	75	211	270	8	○
廬江	曹操	楽進	28928	87	232	75	488	516	6	○
永安	劉璋	呂布	12883	84	408	75	469	502	3	○
北平	公孫瓚	公孫瓚	49564	80	303	91	323	651	4	×
代県	袁譚	高幹	10894	27	204	100	288	649	3	×
晋陽	韓馥	袁煕	0	66	469	100	333	621	7	×
南皮	袁譚	袁譚	80356	44	179	91	257	606	7	×
平原	劉備	張飛	58500	95	764	100	690	776	6	×
鄴	韓馥	韓馥	32165	84	435	75	613	636	7	×
北海	孔融	孔融	80500	95	475	80	325	622	7	×
濮陽	劉備	劉備	47000	92	361	91	611	688	4	×

▲あの関ケ原の合戦だって、東軍に寝返った武将がいたからこそ、早く決着がついたのだ。金や手間をかけるだけで、貴重な兵力を失わずにすむのならこれ幸いだ。敵の悔しがる姿が目に浮かぶようで楽しいぞ。



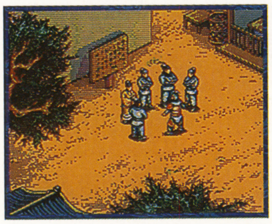
敵中作敵

攻め込む都市の武将に内通し、味方になってもらう。戦争時に寝返ってくれるが時に裏切られる可能性もあるのだ。戦国の世の悲しさよ。



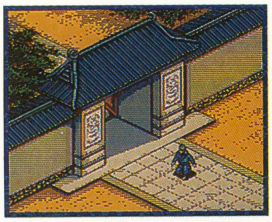
駆虎呑狼

忠誠心の低い他国の太守をそそのかし、統治する都市で独立させる。そのあとでゆっくりと攻め込んで、料理するというわけだ。



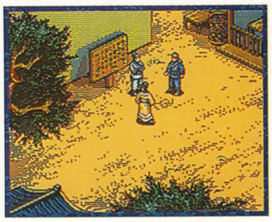
住民扇動

民忠の低い都市の住民を扇動し、戦闘時に反乱を起こさせるという計略。住民反乱が起こると城防御が下がるので攻略しやすくなるぞ。



破壊工作

他国の都市に間者を送り込み破壊工作を仕掛ける。うまくいくと都市の防御が下がるので攻め込みやすくなるが、何度も使えない手だ。



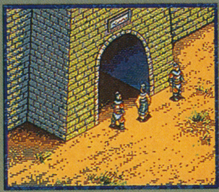
流言飛語

他君主の悪いうわさを流し、信頼を失わせる作戦。住民・武将の忠誠度だけでなく、君主の名声も下げてしまうので効果抜群。

100%寝返らせるには埋伏の計だ

戦場に赴く前にぜひ成功させておきたいのが埋伏の計だ。忠誠心100の武将を、あらかじめ侵略する国に潜り込ませておくもので、戦争時に従軍していれば、必ずこちらに寝返ってくれるというおいしい作戦である。

ただし、潜り込むのは容易でないし、あまりぱっとしない武将だとすぐ追い返されてしまう。武力に優れた者を潜り込ませれば、兵をあてがってくれるから、そのまま戦場に連れてきてもらおう。



◀埋伏武将の条件として、顔を知られていないこともあげられる。勇名が高いとなかなか潜入できないのだ。無名で優秀な武将と条件が厳しいが、うまくいったときの効力は計り知れない。



▲無事潜入し、兵を与えられたのを確認したら即刻攻め込もう。ぐずぐずしているうちに、半年過ぎたら勝手に戻ってきてしまうぞ。

懐刀にも修業は必要

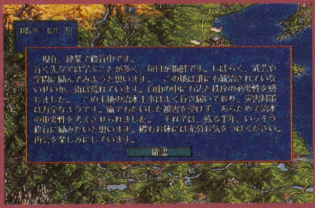
配下の武将で、特にじっくり目をかけて育てたい者がいるなら、修行の旅に出すのもいいかも知れない。一年間修行に出ている間に、諸国を巡りいろんな人物に出会い、人間的に大きくなって帰ってくるはずだ。その人物の素質に応じて、得るものも異なってくる。まあ、我が子を旅に出すつもりでね。



◀優秀な人材が修行に出ると、みるみる力をつける。帰ってくるのが待ち遠しくなるぞ。



◀修行は、特殊担当官で忠誠が100の者しか実行できないから、褒美でも与えて条件を満たしておこう。



▶ときおり旅先から手紙をくれることも。貴重な情報が盛り込まれているので注意。

【戦争編】

戦略の限りを尽くし機が熟したら、いよいよ他国侵略だ。戦争は陣形と方向の概念が取り入れられ、より思考力を必要とするリアルなものとなった。各部隊の特性を最大限利用した戦いを展開し、ターン制限内で攻略しないとだめなのだ。

地の利を生かした戦いを展開せよ

三国志全図には47の都市があり、城を取り巻く地形も千差万別。大まかに言うと魏地方は広大な平野に恵まれ、蜀地方は森や山岳、そして呉地方は湖や川などが多い地形である。地形は陣形と密接な関係を持っている。平地、低山、森、河、湿地帯などで行動するとき、どんな陣形になっているかで機動力、攻撃・防御力が全然違ってくるからだ。平地向きの陣形だと、山林では機動力がすこぶる落ちるし、水陣の場合、平野や山岳では歯が立たない。敵の攻撃を防ぐためには、こうした地形効果を利用した武将配置を考えることが必要だ。攻撃側の場合、あらかじめ攻め込む都市の地形がわかっているときは、地形効果に合った陣形を持つ武将たちに参戦させるようにしよう。

地形の中でも高山だけは移動不可能となっている。これを利用して、両側を険しい山に挟まれた道などでは、道幅のいちばん狭い所に部隊配置し、一部隊ずつしか戦えないようにする。敵はせっかく大軍を率いてきても、多勢に無勢の意味がなく苦戦を強いられるだろう。西涼、成都などの地形はその最たるものだ。

次に海・河・湿地帯での攻防だが、陣形はほとんど水陣のみでＯＫ。敵も当然水陣でくるだろうから、水上での戦いを主とする。水計の特殊能力を持つ武将を多く出陣させておき、攻撃範囲内に入ったらすかさず実行する。敵が水神の能力を持っていなかったら、ラッキーというものだ。

また、湿地帯では兵が足を取られ、陣形が乱れる可能性が高い。この機を逃さず攻撃したいところだ。予章や建業など、マップの半分以上が水に覆われている都市では、水陣は不可欠と言えよう。

隣接都市が多い都市は、攻め込んでくる方向で都市攻略の難易度が異なる。例えば、江陵などは攻め込まれる可能性のある方向は６カ所。周りがすべて敵ではないとしても、攻め込まれる方向を考えた用兵策を練り、武将を常駐させることだ。



▲陣形、地形、気象、武将の能力、救援部隊、計略、それらすべての要素を駆使した戦術にかなうものはないのだ。



平地

▲平地では、魚鱗、鶴翼などの陣形がもっともその力を発揮する。天候条件さえ合えば、火計もやってみると燃え広がって効力があるぞ。



海・河

▲海・河・湿地帯では、なんといっても水陣を敷くべき。機動力もさることながら、攻撃力、計略などこれこそ水を得た魚のよう。

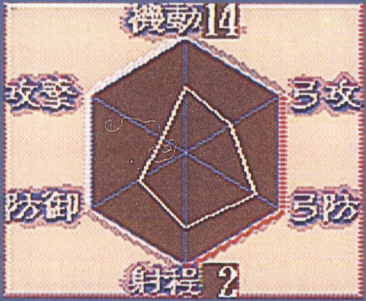


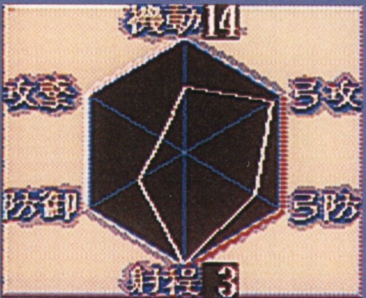
山岳地帯

▲森や山岳地帯では機動力が落ちる陣形が多いが、伏兵や土砂崩れなどの計略を用いやすい。鋒矢の陣、長蛇の陣は山賊さながらの活躍が期待できるはずだ。

共同開発の成果

同盟国との共同開発が成功すると、自動的に新兵器が装備される。このとき装備できる陣形を持つ武将がいないと、まったく意味がないので気を付けよう。効果の程はご覧のとおり。新兵器は消耗するということがないので、とても魅力的なのだ。





勇名が上がったらこまめに任命

戦争が終わったときには、参加した武将の将軍任命を忘れずに行おう。勇名が上がっていれば、配備する兵士数を増やすことができるのだ。最初は無名の武将でも、みるみる大軍を率いて従軍できるようになるぞ。君主や軍師以外の武将でも、最高２万まで兵を配備可能だから、こまめに将軍任免を実行することを心掛けよう。



三國志陣形一覧

Vで目玉となる新機能「陣形」。この導入により戦術の幅がぐんと拡がるぞ。

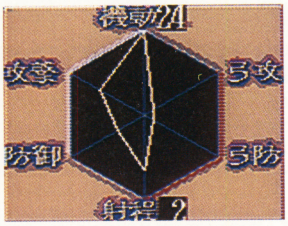
陣形には大きく分けて、攻撃力重視、防御力重視、機動力重視の３つのタイプがある。それに加えて、平地、山岳、水上でそれぞれ威力を発揮するタイプがあるから、特徴をよく覚えておこう。

どの陣形も他にはない長所を持ちながら、弱点も同時に存在する。この完全無欠でないところが、戦術をおもしろくしている部分でもあるのだ。

例えば水陣は、水のないところではまったくといっていいほど役立たずになる。通常、複数の陣形を使える武将が多いので、陣立の能力を持つ武将を最低一人は参戦させよう。地形に応じた陣形変更が必要となるからだ。

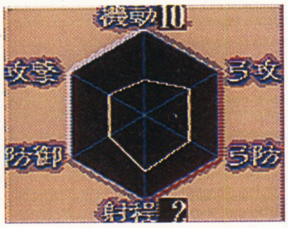
この一覧には載せていないが「無陣」という状態もある。これは混乱の計略などに引っ掛かったときの、ばらばらの陣形をいい、もっとも無力な陣形（？）である。記憶にとどめておいて欲しい。

錐行の陣



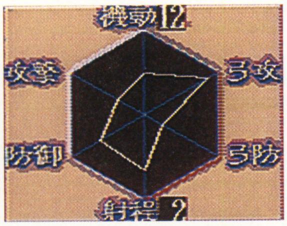
機動力が非常に高いので、敵の背後に回り込んで攻撃するのに適している。強化騎兵を開発すると、攻防両面を補強することができる。即効で城を占拠するときなどに使いたい陣形だ。

箕形の陣



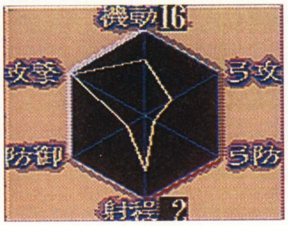
攻撃力、防御力、機動力のいずれも飛び抜けて優れているわけではないが、劣るものも全くないバランスのとれた陣形。敵の攻撃を受けたとき、兵士が負傷だけにとどまる確率が高い。

鶴翼の陣



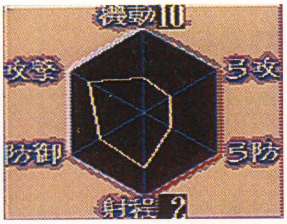
特殊攻撃の一つである一斉攻撃ができる唯一の陣形。味方部隊と隣接した状態で敵を囲むと、四方から同時に攻撃を仕掛けることが可能である。もちろん破壊力は群を抜いて測りしれない。

魚鱗の陣



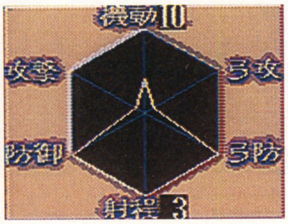
特に攻撃力だけを重視した独特な陣形。弓矢攻撃には弱いが、相手に与える損害が非常に大きいので、敵陣深く切り込むにはもってこい。平地で最大限威力を発揮できる陣形である。

偃月の陣



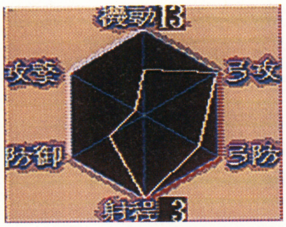
攻撃重視の陣形でありながら、防御力もそこそこある。際立って攻撃力は高くないので、敵に与える打撃は並といったところ。武将の勇名が高いと、若干攻撃力がアップするという特徴がある。

方円の陣



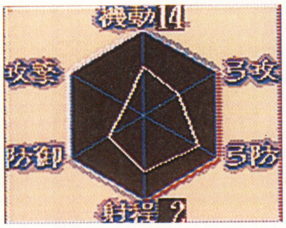
防衛重視の陣形の中でも、もっとも防御力に秀でている。反面、機動力と攻撃力は劣るので、城や兵糧などの拠点防衛に適している。発石車を開発すると、弓攻撃の強化が可能となる。

雁行の陣



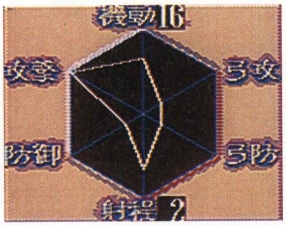
全陣形中、最も弓攻撃で敵に与える打撃が大きい陣形。射程距離も３と非常に長いため、敵と距離をとった支援攻撃を任せるとよい。反面、隣接攻撃は通常の攻撃力が全くないため不向きである。

鉤行の陣



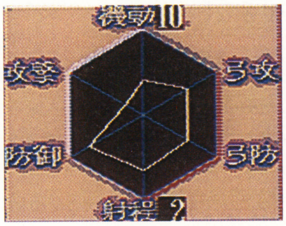
数値上では防御力は方円の陣に劣るが、この陣形は兵士が死亡せず、負傷にとどまることが多いため、城などで回復が可能だ。連弩を開発すると、弓攻撃が強化され、射程が伸びる。

鋒矢の陣



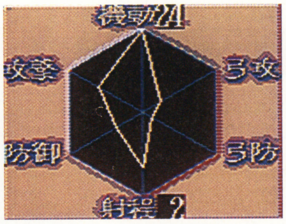
１つのターンに敵を数回から十数回攻撃する、突撃可能な陣形のひとつ。山、森などの地形から敵を攻撃すると、特に大きな打撃を相手に与えることができる。戦車を開発すると補強可能。

衡軛の陣



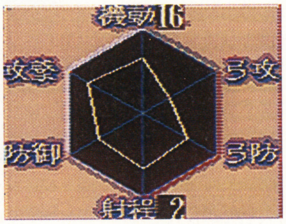
山岳地帯での防衛戦術に適した陣形。側面から攻撃されても、正面同様の防御力を発揮するので、背後を固めると無敵の防御力となる。その反面機動力が低いのが難点。拠点防御用に用いるべし。

長蛇の陣



機動力を重視した陣形。特に山と森では、他の部隊の追随を許さないほどの機動力がある。筒袖鎧を開発すれば、防御力と弓防御力を強化することができるので、かなり重宝する陣形だ。

水陣



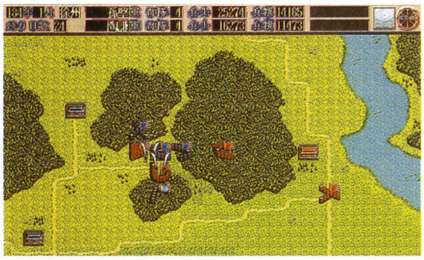
水上と、湿地帯では無類の強さを誇るが、陸に上がるとカッパ同然の情けなさという特殊な陣形。呉地方で戦う場合には必要である。楼船を開発すると、攻撃、防御、弓防御の補強が可能。

戦場では戦術がすべて。用兵の妙を見せようぞ

さて、陣形の特性を十分頭にたたき込んだら、いよいよ用兵である。三国志の世界では、戦争の勝利条件がいくつか設定されており、攻撃側が30日間のうちに、敵を全滅、または退却させるか、君主の部隊を壊滅、あるいは都市にある城をすべて陥落させればよし、としている。この中でいちばん効率よい戦い方は城の占領だろう。したがって今回の三国志では、城をめぐる攻防が激しく繰り広げられるのは必至だと言える。また、守備側は攻撃側の勝利条件をすべて阻止すればよいのだが、敵の兵糧庫を奪うというお手軽な手段もある。兵糧庫を奪ったとたん敵の兵糧はゼロになる。兵糧が無くなった部隊がどういう結末をたどるかはわかるはずだ。またたく間に士気が低下、兵が死傷し、守備側の勝利は間違いないだろう。兵糧庫狙いは、勝敗を早く決するということも考慮に入れておこう。

速攻の特殊能力を持つ武将がいるなら、城の占領に是非とも一役買わせるとよい。攻め込んだ都市に敵の隣接都市がある場合は、まずほとんどといっていいほど救援部隊が駆けつけてくる。救援部隊がたどり着くのは最短でも５日。その間にできるだけ戦局を有利にしておくためにも、速攻部隊に要所を押さえさせることが必要だ。もちろん戦力に余裕があれば、こちらからも援軍を向かわせておきたいところ。

隣接して敵と戦うときは、一斉攻撃や突撃、奮迅など通常以外の攻撃力がある武将を使おう。弓矢、火矢の部隊は隣接攻撃は苦手なので一歩後ろから、さらに遠矢の能力を持つ武将はその後方から攻撃すると、一箇所を集中して攻めることができ、城攻めにはうってつけだ。ろう城している敵が壊滅したらマップ上から消えるので、そのときすかさず入城できる部隊を用意しておくのもコツだ。そうしないと次のターンでまた敵の残存部隊に入城されてしまうからね。その逆に守備側の場合は、ろう城部隊が心もとなくなったら、自分のターンの時に他の部隊と交代させると長持ちするというわけだ。



鶴翼の一斉攻撃

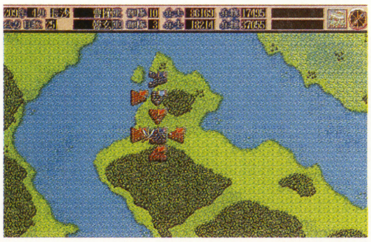
▲鶴翼の陣形が使える武将はそうざらにはいない。もし配下にいたら必ず戦争に参加させること。四方取り囲んでの一斉攻撃は、スカっとすること受け合い。



鋒矢の突撃

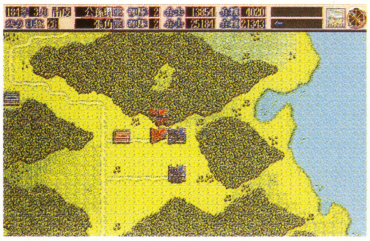
▲味方の被害もそこそこあるが、やっぱり突撃は魅力だ。敵兵の数が目に見えて減っていくのは気持ちいいもの。援軍が来る前に、この陣形で叩いておきたい。

側面・背面を攻めろ



▲陣形の概念が導入されたことにより、攻撃方向を有効に使わぬ手はない。機動力のある部隊に側面、背面を攻めさせれば敵側の損害は大きくなるぞ。

城にこもって防御



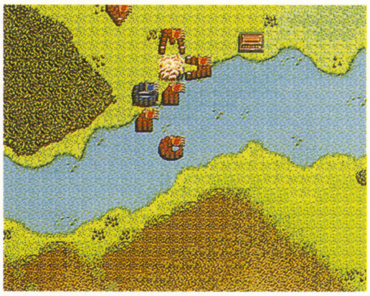
▲城を占領されなければいいのだから、無理して複数の城を防御する必要はない。どれか１つ城を守りきることで戦略的な勝利は得られるのだ。

兵糧庫を狙え!



▲味方が防御側の時は、城を守りつつ猛然と敵の兵糧庫を襲うとよい。兵糧庫を奪われまいとあたふたする敵の姿が目に見えるようだぞ。

何といっても各個撃破!



▲戦術形態がいかに複雑になろうとも、戦術の定石「各個撃破」はどんなときでも有効である。兵力を分散することがどれほど愚の骨頂かを、身をもって知ることのないように。

地味な計略活動もいざという時役に立つのだ

戦争の醍醐味は、派手な用兵だけじゃない。この日が来るまで、秘かに暗躍していた謀略活動も見事に開花するときなのである。戦争時の計略活動は２つ。「扇動」と「寝返」だ。扇動はあらかじめ攻め込む都市の住民と結託して、戦争時に反乱を起こしてもらう計略。堅固な城も防御力が下がり、攻略が容易となる。寝返は埋伏武将がいる場合は必ず期待できるのだが、作敵武将だと裏切りがあり、一般武将においてはまず成功することはないと見てよい。

いずれにせよ、計略の成功は多くの血を流さず戦いが終焉に向かうきっかけとなる。楽して勝つのにこしたことはないでしょう。



▲「普段、民の忠誠心を上げておかないからだよ」と言わんばかりの扇動。味方の都市で起こるのを想像すると、あまりぞっとしないものだ。



▲やっぱりいちばん気持ちいいのはこれ。ついでに埋伏武将までいたりなんかしたら、もう何もいうことない。戦功に報いるから、存分に暴れてくれい。

武将の持つ特殊能力は最大限利用すべし

武将には武力、知力などの基本能力のほかに、戦場などにおける特殊能力を持つものがいる。この能力は、最初から持っている者もいるが、経験値が増えたとき新たに備わることもある。通常の内政時にも突然、能力を習得することがあるから、目をかけた武将には、常日頃何かしらコマンドを実行させておくとよい。

戦場における能力は、移動時に力を発揮する速攻や、天候を変えたり、負傷した兵士を治癒したりなどさまざま。その中でも特にすばらしいのが「陣立」。武将が持つ陣形は、戦争前に決定したら終了するまで変更できないのだが、この能力があれば状況にあわせて変更することが可能だ。移動と攻撃・防御に最大の力を出せるよう、陣形を再編成できるのである。こいつを備えた武将がいると戦況が楽になる。まさに百人力の能力だ。

特殊武将が備えている能力に、幻術とか妖術というすごいものもある。これは水計同様、広範囲の敵に対して威力を発揮するので、まず術をかけておいてから各武将に直接攻撃を実行させるとよい。あまりにも体力を使うため、連続ターンでのコマンド実行はできないが、それでも敵を圧倒するには十分すぎる術だ。





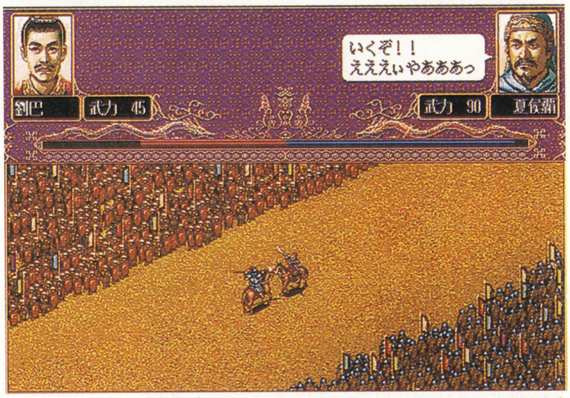
▲武将が習得できる特殊能力は最大６つまで。武将データの「？？」マークは、未習得の特殊能力を表す。内政や軍事活動に励んだり、修行の旅に出て名声や経験値が上がるとどんどん習得するぞ。お気に入りの武将がどんな特殊能力を身に付けるか、という楽しみ方もあるのだ。



その他、軍師は兵力を最高２万まで保有でき、陣立が使えるのでぜひ参戦させたい。Ⅴの世界でも軍師の条件はかなり厳しく、政治力80以上、知力90以上でないと認められない。まさにエリート中のエリートなのである。味方に軍師が一人でもいればラッキーというものだろう。あと、籠城戦力として「乱射」や「落石」などの能力を持つ武将は、城の守りに堅実さを見せてくれるはずだ。

一般的に武力に優れた者は、「無双」「火計」などの戦闘系の能力を持つ者が多く、知力に優れる武将は、「同討」「混乱」などの計略系、「仙術」「治癒」などの魔術系能力に長けている。だから、武力に勝る武将を軍事担当官に任命すればいいという考えはやめよう。知力ある武将を軍事担当官にすると、すばらしい能力を出す者もいるはずなのだ。戦闘に参加できる武将は10人まで。きみの采配がものをいうぞ。

一騎打ちは最後の手段



▲血気盛んな相手には一騎打ち。どうしても形勢が不利なときや、一気に部隊壊滅させたいときは一騎打ちするのも手だ。ただし勝算あるときだけだよ。

相手の能力を見極め、対応可能な武将を向かわせるのだ

戦場で発揮できる能力はさまざまで、正攻法の攻撃にはないすばらしい効果が得られるものもある。敵武将にこの能力を多く持っている者がいるとちょっと辛い。戦ってみるまでどんな能力を持っているかわからないのは、なお辛い。だが、対抗能力を持つ武将を差し向けることで、被害を最小限にとどめることができるから、ここは敵の能力を見極め用兵したいところだ。

水　計



▲水計を会得していると、一定範囲内に近づいた敵すべてを攻撃することができる。河・湖などの戦いには欠かすことができない計略だ。

水　神



▲ところがどっこい、こっちは水神様の御加護付きなのだ。敵の水計などものともせずご覧のとおりです。「水計」「水神」両方備えた武将はおいしいぞ。

▼相手の能力を見極めたら、対抗できる武将にお返しさせてやろう。下の一覧を参考にすれば、かなり戦術的に楽になるのでは……。敵の攻撃を無意味にすると、ずいぶん得をした気分になるぞ。

<table>
<tr><th>相手の能力</th><th>対抗能力</th></tr>
<tr><td>火計</td><td>消化・反計</td></tr>
<tr><td>水計</td><td>水神</td></tr>
<tr><td>混乱</td><td rowspan="2">沈着・反計</td></tr>
<tr><td>同討</td></tr>
<tr><td>幻術</td><td rowspan="3">沈着</td></tr>
<tr><td>妖術</td></tr>
<tr><td>伏兵</td></tr>
<tr><td>乱射</td><td rowspan="3">応射</td></tr>
<tr><td>弓矢</td></tr>
<tr><td>火矢</td></tr>
</table>

GAME TITLE

信長の野望・天翔記



HARD: SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA

メーカー	光栄
価格／発売日	9,800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

戦略の中心は城から軍団へ。人材育成が命

光栄の代表作である、この「信長の野望」もすでに本編で6作目を迎えた。毎回、魅力ある新要素を盛り込んでの登場だけあって、今回もどのような趣向を凝らしているのかが気になるところだ。「天翔記」では大きく三つの新要素が加わった。「軍団制の導入」「人材の育成」「戦場の改良」である。最も新しい要素の軍団制の導入は、領土拡大に伴って信用できる武将を各方面の司令官に任命し、担当方面の攻略のいっさいを任せるというもの。したがって、君主が擁する軍団以外はすべて軍団長の采配で決してしまうのだ。これは晩年の信長が拡大する領土のすべてを取り仕切ることができなくなったため用いたシステムで、血のつながっていない柴田や羽柴などの宿将に任せるという画期的なものだった。しかし、野望が高ければ必ずや裏切りはあるもの。軍団長の離反だって覚悟しなければならないのが戦国の世だ。このあたりの相反する要素をどう扱うかが、ゲームのおもしろさとなっている。

人材の育成は、これまたなるほどと思わせる。武将の個性を表すデータには、忠誠度、野望、魅力といった生まれながらの資質や器量に左右されるものと、政治、戦闘、智謀といった努力次第で変化するものとがある。したがって、変化するデータは、現時点での能力と潜在的に持つ能力とに分け、勉学や訓練に精進することで飛躍できるようになっているのだ。この人材の育成が結構楽しいのはいうまでもないだろう。

最後に戦場の改良である。天翔記では戦争を行う当事者同士以外の近隣諸国が、すべて戦争に巻き込まれる。同盟、友好度関係により、どちらに味方するか、あるいは中立なのかなどを戦争に入る前に決断しなければならない。中立の場合途中参戦するので、数多くの部隊が大混戦する可能性が大きいのだ。

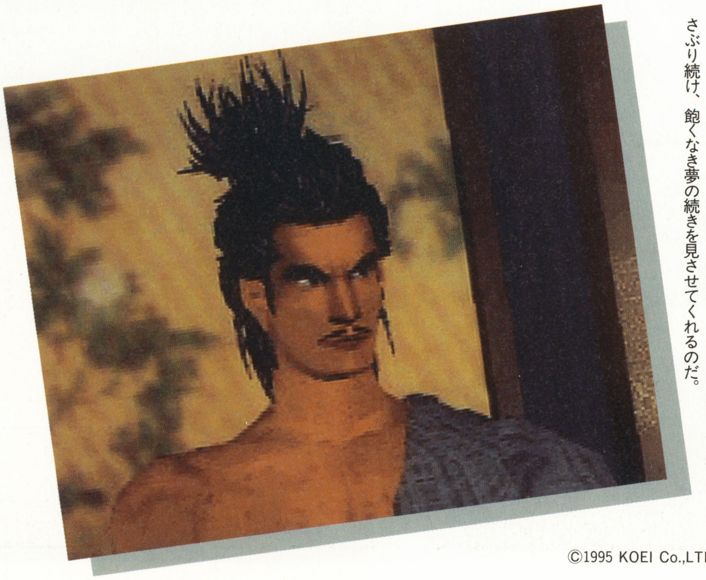


▲シナリオも増え、お気に入りの武将たちにも出会えるチャンスが。全国統一の夢は拡がる。





▲戦闘画面は、野戦と籠城戦の２種類。いったん戦闘に入るとターン目一杯戦うため非常に長い。



◀信玄が、謙信が、そして信長が全国統一を目指した戦国時代。400年以上も昔のこの壮大な国取り物語は、今も我々の熱い心を揺さぶり続け、飽くなき夢の続きを見させてくれるのだ。

ライターのコメント

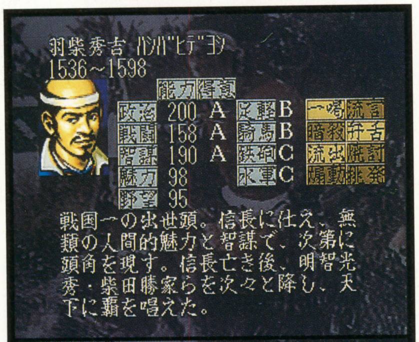
さすがベストセラー作品だけあって、きめ細かい設定にまで配慮がなされてあるなと、まず好感を持った。軍団制の導入というのは、史実に基づいたシステムだが、プレイするものにとってはなんとなく状況が把握しにくいようなところがある。確かにすべての地方に目を行き届かせているのは大変ではある。プレイヤーの好み次第だが、なかなか使いこなすのが難しいシステムだ。

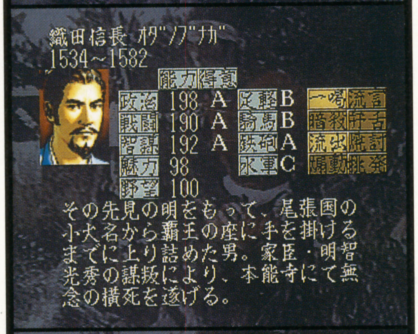
戦国大名には、生き残るため、あるいは領土を広げるための野望がそれぞれあった。信長を中心としながらも、全国の弱小大名たちも必死でもがいていたのだろう。そんな彼らの戦いの日々が、ゲームを通して今更ながらではあるがひしひしと伝わってくる。まだプレイしたことのない人にもお薦めできる、何度でも楽しめるシミュレーションに仕上がっている。今後のシリーズが楽しみだ。

戦国に開花した武将たち

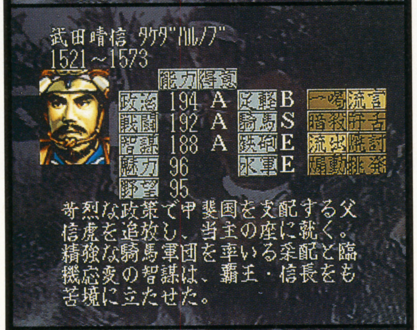
戦国時代。日本の歴史上、最も激烈で華やかなこの時代に降り立った名将たち。歴史に選ばれた彼らの中でも最高峰の男たちを紹介しよう。

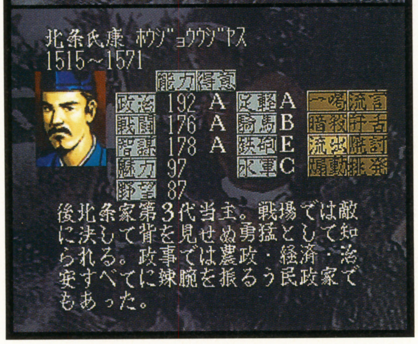
〈政　治〉





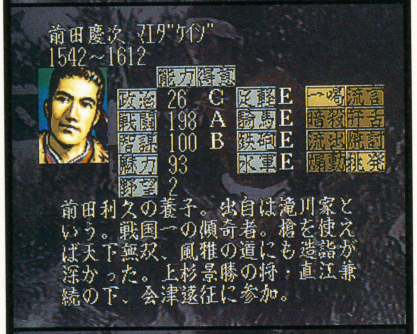


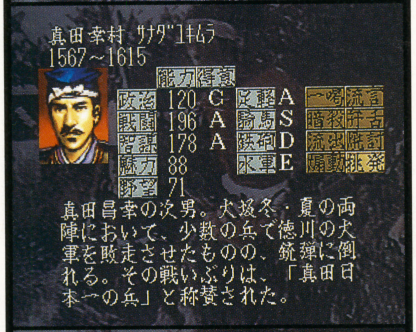


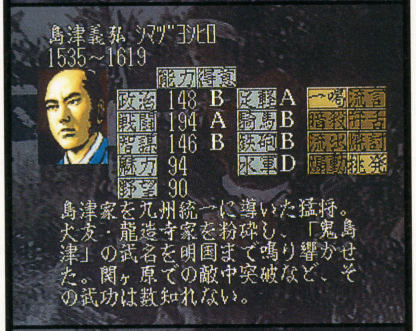


〈戦　闘〉





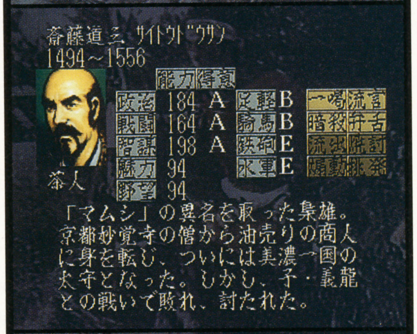


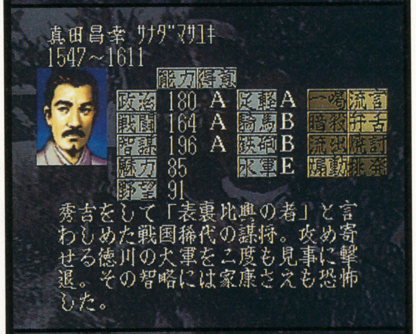


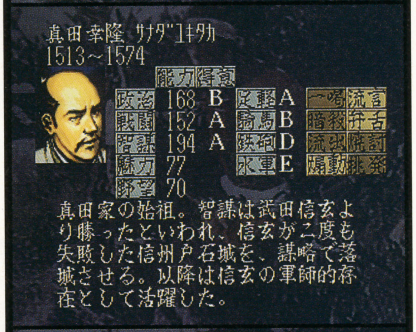


〈智　謀〉











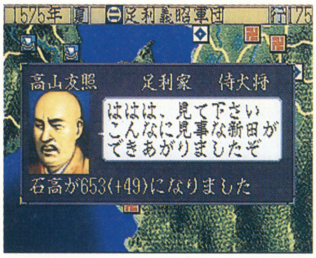
民政を施し軍事力を強化。これ戦国の常識

どのシナリオのどの武将で始めても、いきなり戦争というのはちょっと無謀。それに天翔記は、まず国政の強化からやっていかないと楽しめない。ということでまずは内政。スタート時の所領が少ないのに軍団制が敷かれていたら、ひとまず合流して、金と兵糧を自分の手元に集めよう。

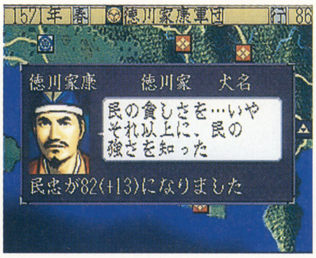
次に戦才の高い武将には軍事を、その他の武将は内政に取り扱わせる。序盤は持ち金が少ないのが問題だ。米収入はそこそこあればいいから、とりあえず商業投資を中心に内政を行うべし。一年後に入る金が、少しでも多ければよいという考えでいいのだ。魅力の高い武将には「施し」をさせ、民忠を上げておくことも大切。民忠は50を切らなければ、そんなに一揆も起こらない。財政が困窮しているときは、50あたりをめどに施しておこう。

軍事は徴兵と訓練の繰り返しだ。徴兵すると民忠が下がるので、ボーダーラインを見ながら、最大限徴兵する。徴兵可能数は、商業や石高も影響するので徐々に増えていくだろう。

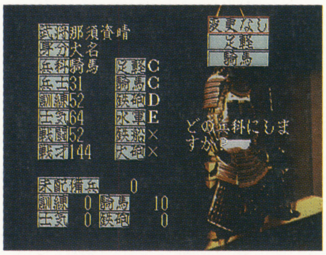
城が複数ある場合は、敵に隣接する城は防御を固め、安全な内部の城は、生産都市に徹するというやり方もある。いずれにせよ金と兵糧が潤うまでは、ちまちまと堅実にやるしかないだろう。



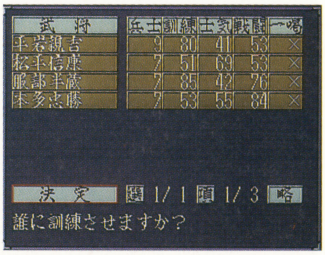
◀開墾は少しあとから始めても問題ない。最高で2500くらいまで高められる城もあるぞ。



◀民忠は高いに越したことはないが程々に。一揆が発生しても、窮乏していれば納得してくれることも。



▲「兵科」と呼ばれる部隊にそれぞれ編成する作業。兵科はひととおりあった方がいいが、鉄砲など手に入りにくい兵科もある。



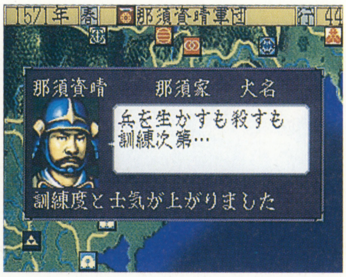
▲より統率のとれた士気の高い部隊にするためにも訓練は欠かせない。兵士数Maxで、訓練度も最高に保っておこう。

どうにもならないのがイベントだ

行く手を阻むのは戦国大名だけではない。天災という、人知ではどうにもしようがない敵もいることを忘れてはならないのだ。天災イベントが発生すると、民忠は確実に下がる。石高や徴兵に影響するものも多い。また、災害は大雪、台風などのように地域性を持つものもある。為政者として、災害対策はしっかりしておきたいね。

凶作





◀災害は人災にも通じるものがある。土地開発を怠ると兵糧にも即座に影響が出てくるのだ。

豊作

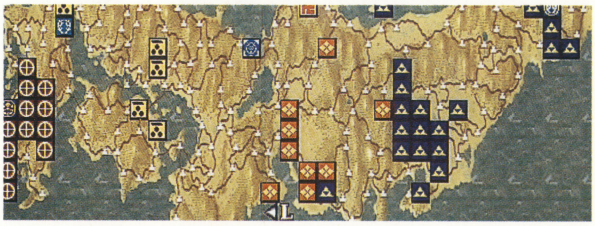


▲こういううれしいイベントも中にはある。おまけに民忠もアップするぞ。

一揆



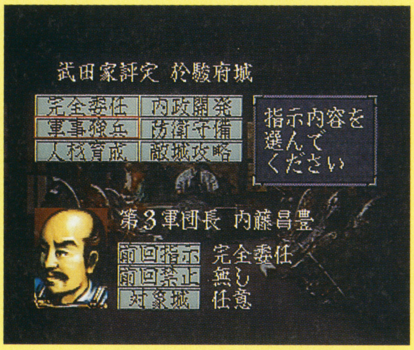
▲民忠を下げねばまず大丈夫だが、一向宗の一揆というのもあるからね。



▶災害発生は、被害を受けやすい地域とそうでない地域がある。地図を見れば一目瞭然だが、天災は連続して襲うものだ。ということは、攻め込むチャンスも狙えるかも。

評定を行い君主の意志を諸将に伝えよ





軍団委任制システムの導入により、大名が各方面軍団長を集めて評定を行う機会が必要となった。大まかに内政開発、軍事強兵、人材育成などの指示を出し任務を遂行させるのだが、なにせ戦国時代。局面は目まぐるしく変化する。評定は頻繁に行った方がよさそうだ。

野望の高い武将を軍団長に任命すると、軍団の行動力の回復が早くなる。が、野望が高いということは、謀反の危険ありと見てよい。常に監視の目を光らせておくことも大切だ。

軍団をいつ編成するか、そして軍団長に誰を任命するかで、天下統一への道は大きく左右してくるだろう。

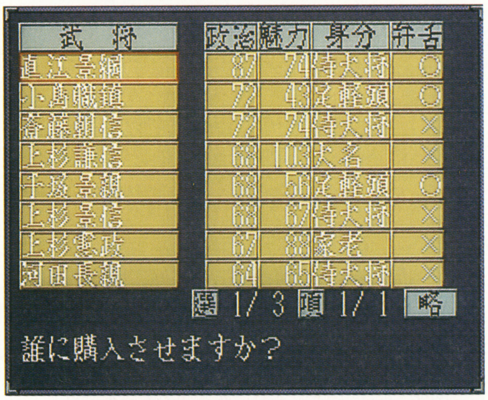
国が潤ったら次は物資を補強するのだ！

ある程度財源がたまり、内政も行き届いてきたら必要な物資を購入しよう。物資を購入するには、商人との友好関係が決め手となる、といっても心配ご無用。相手は儲け一筋。購入・売却を繰り返せば自然と友好度が上がってくるというもの。配下武将に「弁舌」の才ある者がいれば、まさに売買交渉にうってつけである。通常の2割から3割、お得な交渉が必ずできるはずだ。

友好度が高まってくると、さらに有利な条件で物資を購入・売却することができるし、品物を転がして稼ぐことだって可能なのだ。そのかわり、親密になるにつれ、商人は無茶な取引にはすぐ機嫌を損ねるようになる。でも相手も商売第一。次のターンには、またにこやかにもみ手で対応してくれるよ。

大砲や鉄甲船など購入しておきたいのはやまやまだが、それなりに条件がある。友好度を高くしておくことのほかに、所領内に鉄砲鍛冶や国際貿易港が必要なのだ。おまけに大砲は金2500、鉄甲船はなんと金1万5千。こりゃ、もう多少安くなったところでずいぶん悩まされる金額である。

家宝に関しては、商人友好度が50以上あれば購入できる。これは武将の褒美用や御披露目会の景品として使ったりするので、少しずつ購入しておいたほうがいいぞ。購入を繰り返していくうちに、等級の高い家宝も売ってくれるようになる。あと、朝廷に献上物をこまめにやっておくと、たまに家宝をくれることもあるのだ。米・兵士・騎馬・鉄砲は、季節ごとに変化する相場をよく調べてから購入することだ。特に鉄砲や馬は生産城を所有していると、相場の5割引という安価で買える。これは非常にお得な買い物となる。けど売るときはもっと安くなってるから、変に稼ごうなんて思っちゃいけないよ。





◀弁舌の才と武将の魅力があれば、買い物上手。金がどんどんたまっていくのが手に取るようにわかる。



家宝は寝て待て?

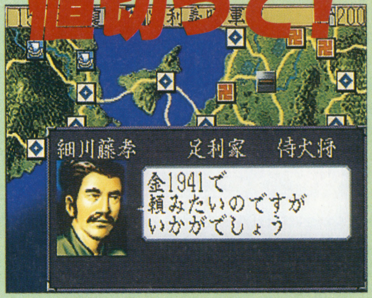
ご覧の素晴らしい家宝、いずれも1等級、2等級のすぐれた品々である。家宝を持っていると、等級別に政治、戦闘、智謀、野望のパラメータが最高20までアップするのだ。ただの道楽と思ったら大間違いだぞ。



商人相手の交渉はシビアに

将軍足利義昭公は商人友好度100のお方。家宝だって最初から1等級のすぐれ物が手に入るのです。そこでちょっとせこいが、家宝転がしの金集め作戦をご享受いたしましょう。

値切って!



◀弁舌の才を持つ足利義昭公または細川藤孝に、なんでもいいから1等級の家宝を買わせる。このとき当然ながら値切る。友好度100なので、商人の機嫌を損ねないかぎり絶対に成功する。1万の家宝が7、8千くらいの値で手に入るはずだ。

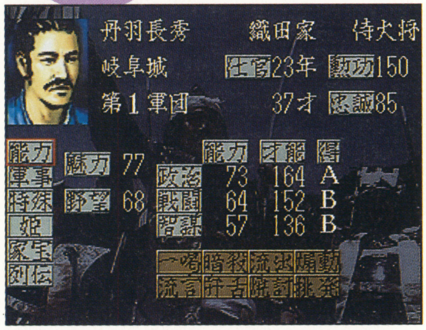
高く売れ!



◀同じターンで今度は別の弁舌武将が、さっき買ったばかりの家宝を売りにいく。このとき商人に売値を高くふっかけておく。うまくすれば通常の2割増しで売却できるから、購入金額との差額分がそのまま懐に入るというわけだ。いかがかな。

戦う前に万全を尽くす。外交と調略に奔走

自軍がまだ弱小のときは、周りの国とはなるべく戦争を避け、内政や軍備に時間を費やしたいものだ。そこで外交術が非常に重要になってくる。外交にはさまざまなものがあるが、自分の娘を嫁がせて同盟を結んだり、何の権力もない朝廷に貢

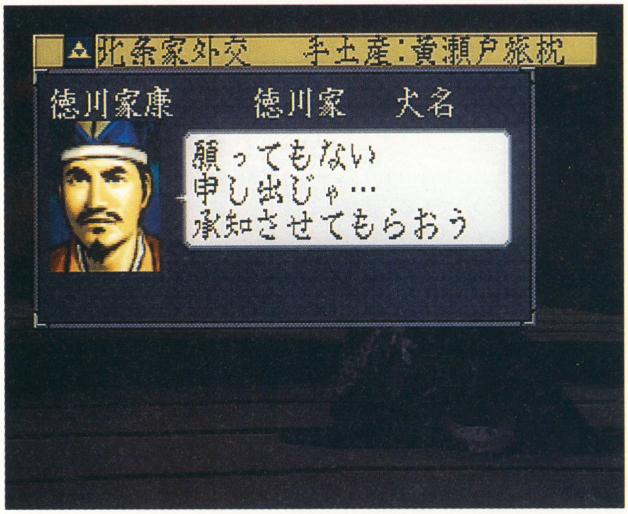


ぎ物を持っていったりでけっこう気疲れするんだな、これが。

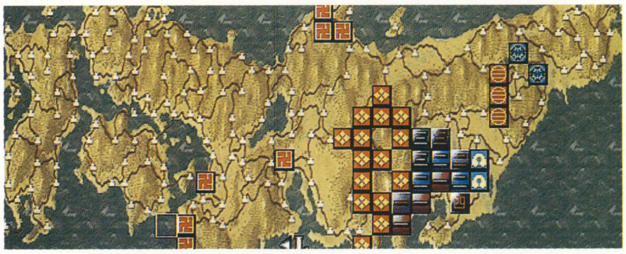
しかし結局同盟など、自分の国が大きくなるまでの話で一時的な休戦条約にほかならない。序盤は頼りになった同盟諸国も、自国が大きくなるにつれ次第に厄介になってくるし、お互い不可侵の取り決めをしているということは、同盟国の城を攻めることができないわけだ。つまりいつまでたっても城は手に入らない。そこで適当なところで手切れを行う。

手切れを行うと問題なのは、家臣の忠誠度。これが一気にがた落ちし、出奔や寝返りの原因になりかねない。それどころか兵の士気や民忠まで下がる可能性もあるのだ。ここはまず脅迫を実行して、相手の友好度を下げるところから始めよう。友好度を下げ続ければ、相手の方から同盟を破棄してくることもある。そうなったらしめたものだが、今度は破棄したその直後に、いきなり攻め込まれるという心配がある。このときを想定して、余裕を持って迎え撃てるだけの体勢を整えておくのだ。

とまあ同盟を結ぶことでかえって面倒なことも多くなる。とりあえずは友好度だけを上げて、攻め込まれにくい状態を周りに作っておけばよい。誰を敵と見なすのか、これさえはっきり決まっていればおのずと外交術もわかってくるんじゃないかな。

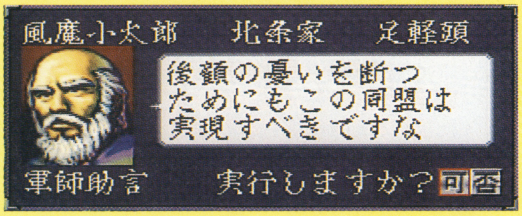


▲友好度は50まではすぐに上がり、そのあとはゆっくりと上向く。お互いだましあいだから、仕方のないことではあるが、急接近するとかえって警戒されるのだ。



▲あたりかまわずやたらめったら同盟すればいいってもんじゃない。まず、一つだけターゲットとする敵を決め、それに向かって同盟網を張り巡らすことだ。

軍師の意見も聞いてよ!



政治、戦闘、智謀が一定以上の値を持つ武将は「軍師」として、大名のお膝元で助言をいたす。大名が何かコマンドを実行するたびに、軍師の助言が登場するというわけだ。そのうち、うるさがられるのは目に見えてるんだけど。

戦争前の調略は、成功、失敗など気にしないで、保険のつもりでどんどんやっておこう。使者は戦闘、智謀、野望に秀でた武将を用い、支度金も十分にあてがうこと。流出、焼討、流言は頻繁に行い、敵の城郭、民忠、人口をできるだけ最低にしておく。暗殺も実行して武将を減らし、内応で寝返り約束も取り付けておこう。これだけやるのに1、2年は費すとかなり敵も攻めやすい状態になっているはずだ。

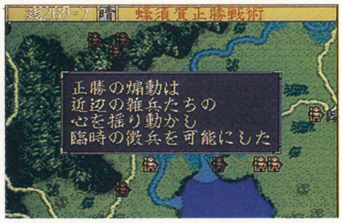
調略の対象となるのは、何も目的の城だけではない。隣接する城がすべて戦争に巻き込まれるなら、援軍を送ってくるであろう城にも調略は必要なのだ。最終的には兵力や戦闘力で雌雄が決するのだが、あとでやっといてよかったと思うこともあるかも知れないぞ。

流出



▲敵勢力の城の人口を流出させ、自分の城下に組み入れてしまう。敵の人口と徴兵が下がるので、何度も実行すればかなりの効果が期待できる。

煽動



▲農民一揆を誘発させることで、敵の民忠を下げる。その後も一揆が発生する回数が増えるため、敵の国力を削ぐことが可能だ。

暗殺



▲敵の警備の目を盗み、目的の武将を暗殺する計略。戦場で使える暗殺と同様に、一撃必殺の効力を持つ。成功すると最高においしい謀略だ。

焼討



▲敵の城に放火することで、城郭の防御を下げてしまう。この計略も何度も実行することで、城攻めがかなり楽になるはずだ。

才のある武将を伸ばし右腕にしよう

優秀な軍団長を得るためにも、子飼いの武将たちを早く一人前にしたいものだ。それには普段から講義や実践で己を磨いておかねばならない。能力値の上昇は、各種コマンドを実行した方が早いのだが、兵科能力や技能を習得するには講義がいちばんである。

徳川家が天下を取ったのも、家臣たちを若年のころから戦闘させ、人材育成に励んできた賜物なのかも知れない。精進せよ。

茶道



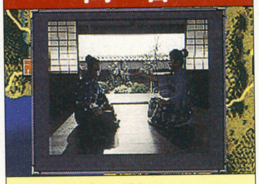
政治↑

剣術



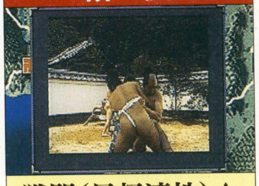
戦闘↑

問答



智謀↑

相撲



戦闘(足軽適性)↑

馬術



戦闘(騎馬適性)↑

鉄砲



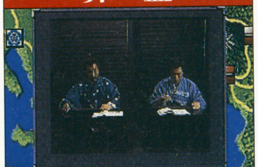
戦闘(鉄砲適性)↑

水練



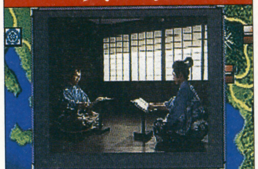
戦闘(水軍適性)↑

算盤



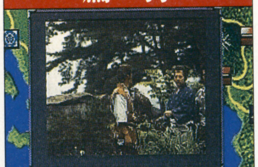
政治、智謀↑

兵学



政治、戦闘↑

鷹狩



智謀、戦闘↑



▲結果が思うようにいくとやはりうれしいもの。早く大名の片腕として活躍しておくれ。

講義は、師範役の武将と実行武将の二人で行うが、師範役の武将は当然実行武将よりも能力が上でないといけない。その差が大きいほど、実行武将の飲み込みも早いということなのだ。さらに師範役の魅力、実行武将の習得度と野望が高いことも必要だ。また、親子関係で師弟となった場合など、他のコンビより覚えが早いような気がするが、そういった相性のようなものも加味されているかも知れない。コマンドの実行できない隠居した大名も、師範役としてなら活躍することができる。これはけっこうありがたいものだ。

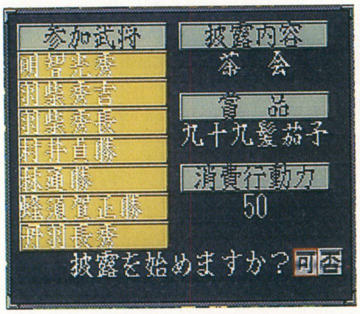
上のコマンドに対する能力アップ一覧は、いちばん能力がアップするものを記した。その他の能力についても少しずつ向上していくものもある。娘がいるなら、目をかけた武将に嫁がせると一門衆になり、勲功が蓄積されやすくなるぞ。

信長は能力があり戦功を収めた者を、家柄など関係なく重要な任務につかせた。優秀な人物には褒美を与え昇進させ、さらに重要な任務を与えそれに答えさせたのだ。光秀に討たれたのは、確かに度を過ぎたのかも知れないが、彼の実力重視主義は見習うべきだろう。

▶▶▶▶▶▶▶▶日頃の成果を発揮する御披露目会◀◀◀◀◀◀◀◀

武将の能力を一気に上げたい場合は、御披露目会を開催するとよい。これは家宝＋家臣７名が必要なのだが、講義や実践である程度能力を上げておいてからの方が効き目がある。

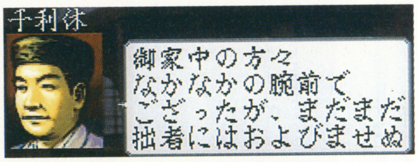
御披露目会の内容は、茶会、問答、御前試合の３つ。いずれもその道の達人が一人、客として招かれる。大抵は、その客人が景品の家宝を持っていくのだが、すぐ商人に売ってしまうようだ。決勝まで残るほど能力が上昇するので、誰か一人の能力値を伸ばしたいときは、他のメンバーの人選を考えてみるのもおもしろいかも知れない。家宝の等級によって客人もレベルが異なるぞ。

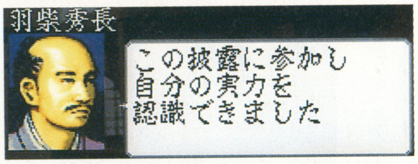


▲とりあえず一人選ぶと、残りは勝手に決められてしまう。能力を上げたい武将がいるなら、ちゃんとメンバーを人選することだ。



◀御披露目会はトーナメント形式で、実質準々決勝から。特別ゲストは無茶苦茶強いぞ。





▲家宝の等級が高いと能力値も早く上がる。金に余裕があれば、すぐに商人から家宝を買い取り、また御披露目会だ！

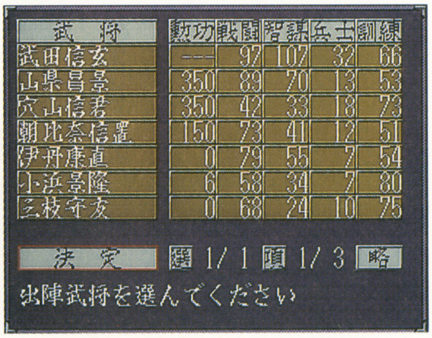
機が熟したらいざ出陣。ものども存分に戦え！

さてここまで長々と述べてきたが、今までは結局すべて合戦のため、領土拡大のための下準備なのである。ところが、戦争が始まる前にもうひとつやっておかねばならないことがある。それが戦前外交だ。不戦の立場にいる勢力以外に対して、味方になってくれるよう要請しておこう。外交は、使者武将の戦闘・智謀と友好度が決め手となるぞ。

天翔記では最大９カ所の城が戦場となり、１つの城から出陣できる部隊は全部で８部隊である。最高72部隊の戦いが可能であるから、関ケ原級の戦いになることもあるのだ。こうした大混戦の中で、どちらの味方に着くか迷う武将もあって当然。今回導入された「中立の立場」というのは、戦国乱世の厳しい状況を浮き彫りにしていると言えるだろう。



▲戦前の交渉が勝敗の帰趨を決することも少なくない。日頃気を配ってきた外交が今役立つときだ。最悪でも中立、不戦に持ち込んでおくこと。

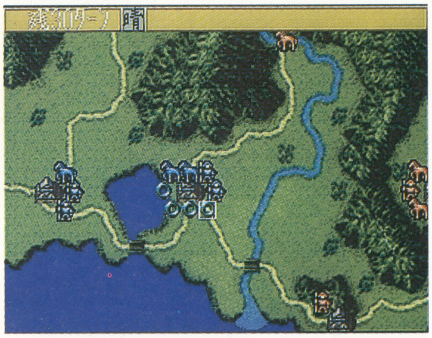


▲参戦すれば、勲功、戦闘力、兵科能力ともに大幅にアップするチャンスがある。誰を参戦させるか、大名としても悩みどころだ。兵糧も枯渇しないよう十分に用意しておくように。



▲あまり見ることのないシーンであるが、海や川を渡るときは自動的に水軍となる。毛利氏の水軍などは、訓練が行き届いた最強の水軍であった。

出陣部隊と籠城部隊に兵力を分け、いざ戦闘開始だ。攻撃力は士気、防御力は訓練度に影響してくるが、要するに訓練をしっかりやっておけば問題ない。戦争は全部で30ターンあり、これはけっこう長い。一つの城を陥落させ、まだターンが残っていれば、次の城へと攻略は進んでいく。30ターン終了するときには、５～６城攻め落とせることもざらにあるぞ。野戦では騎馬隊の機動力にかなうものはいないが、籠城戦になるとがぜん足軽隊が有利になる。兵科特性別に、偏らない部隊編成が必要だ。

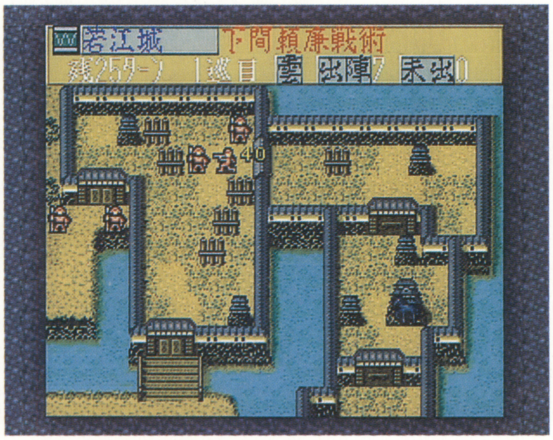


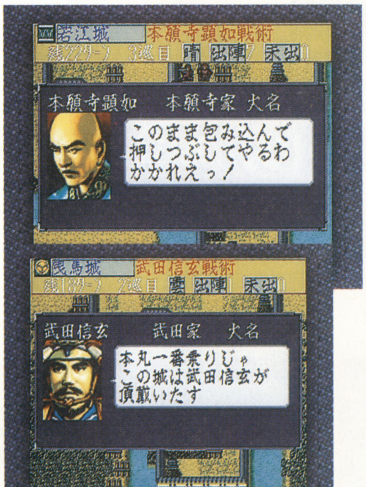
▲同盟国に加勢して出陣したときなど、運良く本丸を占領したらその城は自分の領地となるのだ。ただし後方部隊と分断されてしまう恐れがあるので気をつけるべし。

籠城戦はかなり手強いぞ！

野戦で敵を蹴散らし進軍した部隊は、いよいよ敵の籠城する城内へと突入するわけだが、城の内部は壁や堀が幾重にも張り巡らされた堅固な造りとなっている場合が多い。通常は城門を何度も攻撃して、１つずつ開門しては進む。このとき、前もって「焼討」の計で城郭を下げてあると楽に突破できるぞ。足軽部隊や鉄砲隊がいると城壁を乗り越えられるので、最短距離で本丸を目指せるが、騎馬隊はそうはいかない。回り道でも城壁伝いに進むしかないのだ。

▶天翔記では籠城と言っても兵糧攻めはない。次のシリーズには検討して欲しい攻め方である。





◀足軽隊の最強攻撃はなんといっても一斉攻撃。味方の損害は少なく、隣接する味方部隊の攻撃力は非常に高い。最後に本丸の敵将に対して用いるといいぞ。

本丸の敵を壊滅し、一番名乗りを挙げるのは最高の気分。名誉ある栄光に輝いた武将は、勲功と戦闘力が大幅アップするのだ。さあ、みんなで鬨の声をあげよう！



▲狭い城内で「混乱」の計をやられると兵隊は右往左往。その間に火でも放たれたら大混乱と化してしまう。非常に有効な計略だ。

城門、本丸の防御を打ち破るにはけっこうターンを費やすが、城内では１ターンは３回ずつ。野戦より数多い攻撃が可能だからあせることはない。それよりも櫓や本丸にいる鉄砲隊に注意。普通雨や雪の日だと鉄砲は使えないけど、櫓、本丸は別。天候に関係なく、がんがん撃ってくるのでおもしろいように標的にされてしまう。何とか強行突破で突き進みたいところだ。

本丸までたどり着けば、あとは一斉攻撃や突撃で敵大将を降伏させよう。火計は味方部隊に燃え移らないように気をつけて。

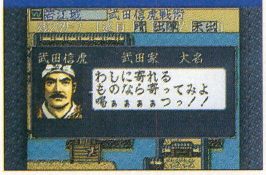
特殊技能を持つ武将は有効に使おう

謀略は兵力を浪費せずに戦況を有利に持っていくことができる欠かせない技術。しかしながら、「策士策に溺れる」というように、あくまでも自己勢力を優位にするための手段であり、それが直接領土拡大には繋がることはないという前提をよくわきまえておく必要がある。

と、いきなりくさびを打ち込んでおいて、それでも楽しい謀略である。天翔記では城で攻防が展開される頻度が高いので、狭い範囲での謀略は効果があるはずだ。「混乱」「火攻」など複数のコマンドを連携させるといいだろう。

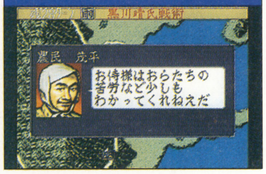


一喝



▲鶴の一声「一喝」は隣接する敵を蹴散らすという。本丸に居座ると効果あり。

煽動



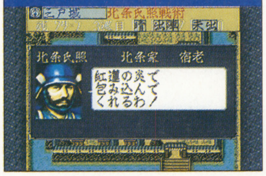
▲住民や兵士が何をしてくるのか、コマンド実行するまでわからない。

挑発



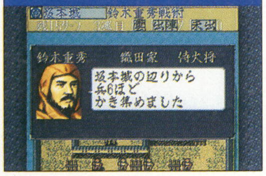
▲混乱と誘導を併発させ、しばらくの間敵部隊を無力化できるのだ。

火攻



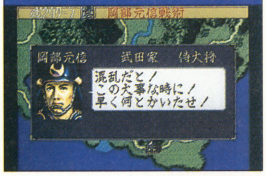
▲城に放てば防御を下げ、敵に放てば兵士数を減らす。重宝する特殊技能である。

徴兵



▲金をかけずに兵を集められるとは。1回しか実行できないのがくやしい。

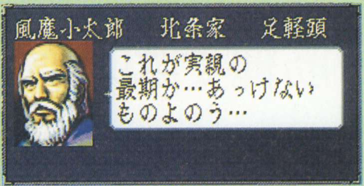
混乱

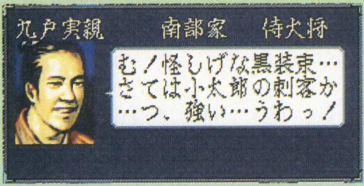


▲数ターンの間、敵をコマンド実行不可にする。あとは煮るなり焼くなりだ。

究極の特殊工作"暗殺"

特殊技能の中で、一撃必殺の技能が「暗殺」。智謀と戦闘力を兼ね備えた、数少ない武将だけが持つ技能である。武将の身分が高いと成功しにくいが、一気に一部隊が全滅するので非常に有効なのだ。



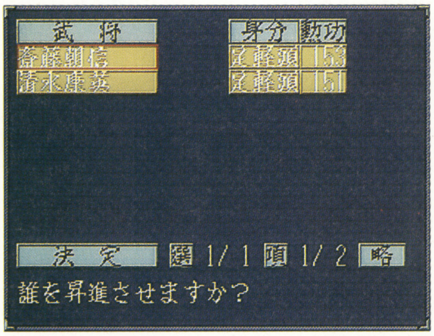


特殊技能の中でおもしろいのが「煽動」。これは某有名ＲＰＧ の究極魔法のように、実行するまで何が起こるかわからないというものだ。現象は10種類くらいあり、百姓蜂起がいちばん起こりやすい。ちょっとお試し程度に実行するコマンドだろう。個人的な能力であるこの特殊技能と、常に相手を圧倒する大軍とが融合すれば、まさに無敵なのである。

戦後処理もすみやかに

死闘の果てに捕えた捕虜は、国家統一を目指すためにも、ぜひ配下に加えたいところである。喉から手が出るほど欲しい敵武将ではあるが、士官年数が長かったり、一門衆だったりするとまず登用するのは無理だろう。こういうときはおとなしくあきらめて野に放ち、彼らが再び旗揚げする機会を待つのだ。旗揚げした直後は兵力が微弱なので、脅迫を実行するとすんなり配下に加わる可能性が高い。人材登用のテクニックとして試して欲しい。

どうしても相入れなさそうな武将は、後日の憂いを断つためにも斬首を考える必要もある。明日は自分が戦後処理されているかも知れないのだ。



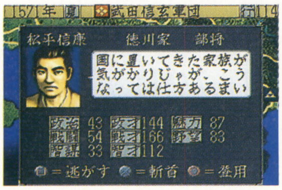
▲戦場で勲功をたてれば昇進の道が開ける。昇進させると所有兵士数や忠誠がアップするので、戦争が終わった後には必ず対象武将がいないかチェックすること。

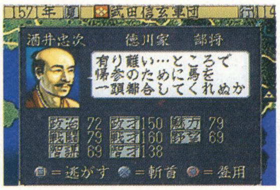


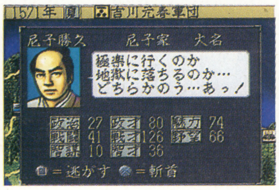
▲命懸けで戦ってるんだから、やっぱ褒美も欲しいよね。金、米、家宝、官位のうちどれがいい？



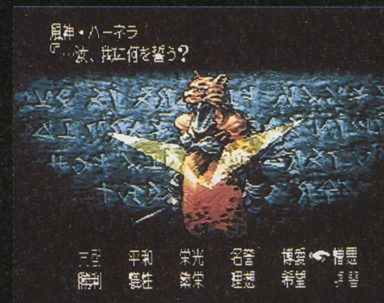
▲世に聞こえし戦国武将たちの悲しい末路。乱世に生まれてさえこなければ、もっと生き永らえたものを。







タクティクス オウガ

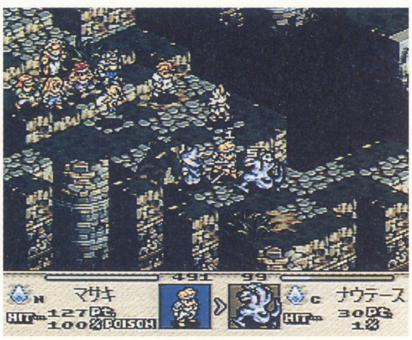


HARD: SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA

メーカー	クエスト
価格／発売日	11400円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	スーパーファミコン

一筋縄ではいかない確かな手応え！SLGはこうでなきゃ!!



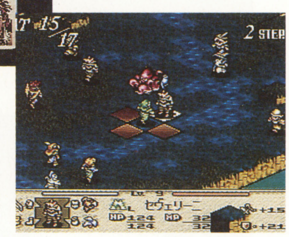
▲作り手側が良質の材料を用意したのだから、あとはプレイヤー次第。君ならこのゲームをどう料理する？

シミュレーション。ごく普通プレイヤーが敬遠しがちなこのジャンル。敬遠する理由はいたって簡単「難しいくせに面倒くさい」。ただ、それだけの理由で敬遠しているなら考えを改めるべきだ。この『タクティクス オウガ』はそんな固定観念にとらわれないゲームなのだ。

これから長々とコイツを紹介させていただくわけだが、少しでもこのゲームに興味を抱いてもらえば幸いである。



◀ゲームに登場するマップ数はゆうに100を越える。これだけのボリューム感を持ったシミュレーションもそうそうあるまい。1本で2本分は楽しめるはず。



▶戦略を立て、それに合わせて部隊を編成する。少しのミスが全滅につながることを忘れるな！

～STORY～



▶君はゴリアテの若き英雄となり、自分の進む道を決める。複雑に絡み合った設定を存分に堪能せよ。

遥かな昔ゼテギネアという時代が存在した。力こそがすべてのこの時代にオウガバトルという伝説があった……

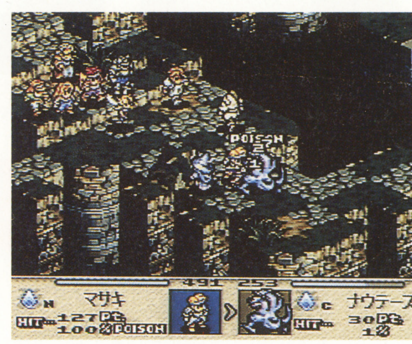
いつ果てるとも分からない人間とオウガの戦い。人間は天界の神を味方につけ、オウガは魔界の悪魔を味方につける。

元来オウガは戦うことで存在していた者たち。とうてい人間がかなうわけがなかった。天の神々は劣勢の人間に対し3人の騎士と12人の賢者を地上に使わし、勝利を手にする。戦いに勝利した人間は、地上の覇権と聖剣ブリュンヒルドを掌握する……。

それから数千年後、長い間続いた平和が崩れ、統一という名の基にヴァレリア島で新たなる戦いが始まる……

見た目はほのぼので中身はしっかり！

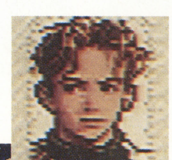
このゲームは戦闘シーンやキャラクターを見ている限り、けっこうほのぼのとしている。確かにストーリーはシリアスだが、実際にプレイヤーの分身となるキャラクターは、かっこいいというよりもむしろカワイイ。遊びやすく洗練されたシステムと魅力的なキャラ。これがこのゲームのウリの1つでもあるのだ。



主人公（プレイヤー）の取る選択でストーリーが変化！

このゲームは、プレイヤーの取る選択肢で展開が変化する。1度クリアしただけでは納得いかないだろう。大きな分岐となる選択はそれほど出ないが、それでも1度のクリアではこのゲームを語ることはできないだろう。選択肢が出たら、プレイヤー自身の考えで決定することをオススメする。

主人公デニム＝パウエル



▶ゴリアテの若き英雄。プレイヤーの分身であり、バランスの取れたユニット。さすが主人公！



◀男性ユニットには、あらゆる職業に転職できるものもある。攻守ともにバランスが取れていて、前線で活躍してくれる。

（たとえば……）



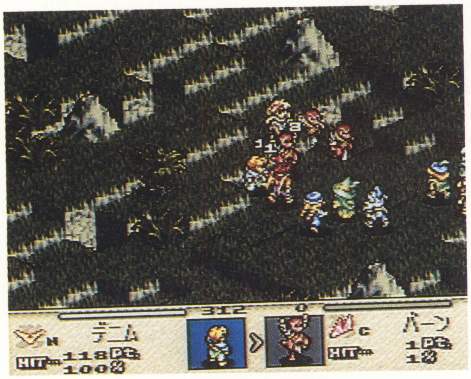
◀チャプター1の最後に出る選択肢。ここで出る選択肢は今後に大きく影響する。よく考え慎重に選ぶようにしたい。事前にセーブデータをコピーしておくといいだろう。

●1を選択する

こちらを選択すると「思い通りにいかないのが世の中なんて割り切りたくないから」というシナリオでカオスルートを進むことに。

●2を選択する

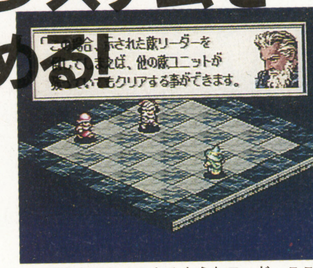
こちらの場合「誰も僕を責めることはできない」というシナリオでロウルートを進むことになる。最後までロウで進むことになる。



まずはこのゲームのシステムを理解することから始める!

このゲームは一見システムが複雑そうに見えるが、実際はそれほど複雑なわけではない。初心者のためにちょっとしたゲームモードまで用意されているくらい。

ここでは、簡単にこのゲームのシステムを説明していこうと思う。とはいっても本当にこのゲームは親切で取り扱い説明書がいらないくらい。難しいだけで敬遠している人にこそこのゲームをプレイしてもらいたい。



▲初心者のためにあるようなモード。ここをプレイすれば戦闘システムを理解できるはず。

マップクリア型のRPG+SLG!



◀戦略も大事だけど、ユニットのレベルも重要。敵よりレベルが低いとまず戦闘で勝てないだろう。



◀戦闘を楽にするためにも、ユニットのトレーニングは欠かさず行う。職業も良く考えて転職しよう。

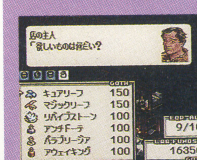
知っていると思うが『タクティクス オウガ』は、マップクリア型のシミュレーションゲーム。また、戦闘を重ねることでキャラクターを成長させることもできる。ステータスが一定値に達すれば上級職にも転職できる。ユニットを助けてくれる武器や防具、体力を回復させるアイテムなど、どっちかというと RPG 色のほうが濃い。戦略だけでは進めないのでユニットのことも考えよう。



▶ショップで武器や防具、回復アイテムなどを購入。仲間も雇えるぞ！

●ゲームの進め方●


まずはイベントを進め、次の目的を聞く。大抵の場合、イベントをクリアしないと先に進めない。イベントが終わったら、次は戦闘の準備を整える事を考えよう。

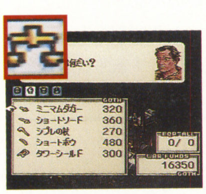


目的地の手前でいったんセーブする。ここで試しに敵と戦ってみよう。もし不利なようならトレーニングでユニットのレベルを上げる。またはショップでアイテムを買い揃えるように。



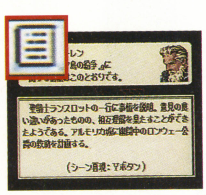
戦闘開始。マップ内に隠れている財宝や、敵の落とすトレジャーを回収する。レベルの低いキャラは、援護に回るようにする。マップのクリア条件を満たせばクリアできる。

戦闘外で使用する6つのアイコン



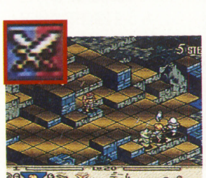
ショップ

ここでは武器や防具、回復アイテムと言った装備品を購入、売却することができる。また、ユニットを雇ったり、売却することもできる。



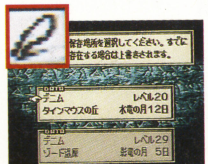
ウォーレン・レポート

イベントを再現したり、ヒントや新しい情報を見ることができる。ここの情報を見ないと、いけない場所も存在する。けっこう重要なのだ。



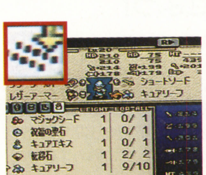
トレーニング

文字どおり自軍のユニット同志を戦わせ、レベルアップを計るためのコマンド。これを欠かさず行えば、まず危機的状況には陥らないだろう。



データ

ゲームのデータを保存したり、引き出したりするときに選ぶアイコン。こまめなセーブを心がけ、安全にゲームを進めていきたい。



編成

このアイコンはユニットの装備を確かめたり、転職するときに使う。またユニットも解雇可能。トレーニング以外の戦闘で必ず入るモード。



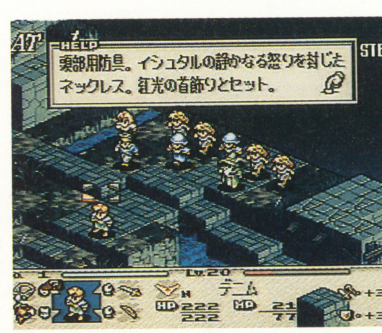
オプション

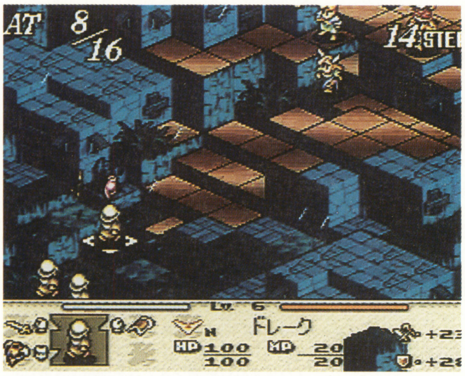
基本的には使用しないアイコン。これは戦闘中でも選ぶことができ、主にプレイ環境に影響する内容の項目が多い。

ほとんど使用しないが、ゲームに慣れてきたらヘルプメッセージを OFF にしてプレイすることをオススメする。このメッセージを OFF にしておくとスムーズに進められる。

せっかちなプレイヤーへ

この手のゲームをプレイする際、取り扱い説明書を読まずにプレイする人がいる。このゲームには、そんな人たちにもきちんと救済処置がなされているのだ。で、どうすればいいのかというと、いたって簡単。カーソルが合っているときにセレクトボタンを押すだけ。これだけで、知りたいことがすぐ分かるのだ。





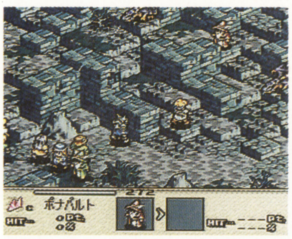
利用できる物は、何でも利用する！　これが鉄則だ！

レベルを上げて装備品を整えて戦いに臨む。これがもっとも基本的なことだが、このゲームで登場する敵は、従来のSLGの敵に比べ非常に賢い。真っ正面から力任せに攻めても苦戦するだけ（レベルを上げまくれば別だが……）。

真っ正面から攻めて辛い場合、自軍の状況を有利にし、敵以上の立場を築くのが先決。

その立場を築くにはどうすればよいのか？まず利用できるものは何でも利用し弱点を少しでもカバーする。弱点をカバーするにはまず敵を知ること。それからトレーニングをただのレベル上げの場と考えず、いろいろ試すこと。それと無茶なことをせず、慎重に攻めること。以上のことに気を配れば、まず負けることはない。

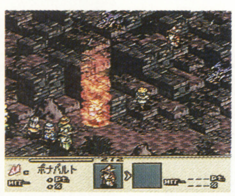
■コイツの敵は頭がいいのだ！■



このゲームで登場する敵は頭脳が優秀で、攻め手が結構鋭い。ちょっとしたミスが大きな被害につながることもしばしば。基本的にはこちらの弱点を突くように攻め、体力が少なくなると即座に回復する。また、地形やユニットの向きまでも利用してくるのだ。

敵はこちらの弱点を必ず突く

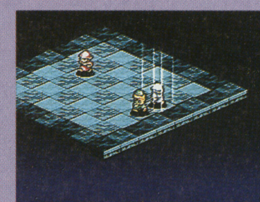
ユニットの向きから地形、互いの相性などいろんな部分から弱点を突いてくる。



◀気づくと自軍がピンチになっている、なんてことは日常茶飯事。常に周りの敵に気を配ろう。

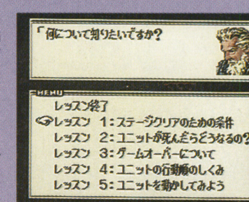
SLG初心者は「チュートリアルモード」へ



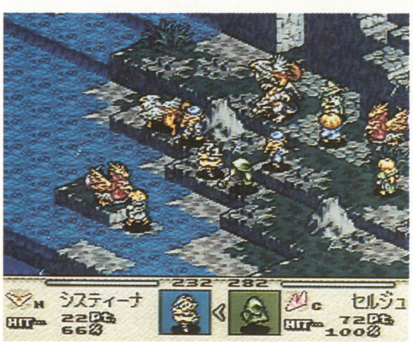


◀項目数は全部で10種類。初めから選んでいこう。

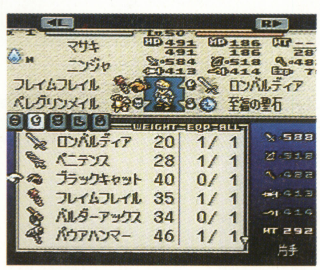
チュートリアルモードは、戦闘についての学校のようなもの。初歩的なことからちょっとしたテクニックまで幅広く教えてもらえる。初心者まずここで勉強しよう。



▶知っているつもりでも、意外と知ることが多い。



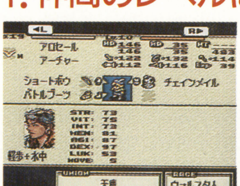
敵との戦いに入る前に！



戦う前の準備を怠るようでは、勝てる戦いも負ける。ここでは敵との戦いの前の準備について説明したい。準備と言っても、装備品のチェックから出撃前の準備までいろいろ。

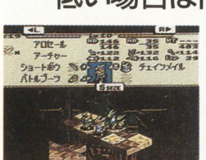
もっとも基本的なことでは自軍ユニットの確認。ユニットの点検をしておけば、レベルや装備品のチェックなどもすぐできる。これはお金や手間がかからないので必ず行うこと。次はトレーニングやランダムエンカウントを利用したレベルアップ。最後に装備品を整えて出撃前の最終チェックを行う。

1.仲間のレベルは？



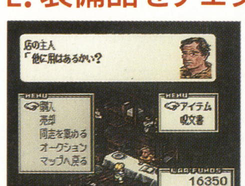
まず敵の確認をするため、次に目標であるマップに入る。このときは別に戦わなくてもいい。あくまで確認のために入ること。まずはの状況を知り、それに合わせて作戦を練ること。

低い場合はトレーニング



敵よりレベルが低い場合は、すぐトレーニング。戦いに参加させるだけでもいいから、レベルを上げておく。このとき勝つ自信があるなら、ランダムエンカウント（一度クリアしたマップ）を利用するといいだろう。

2.装備品をチェック



装備品のチェックは、自軍を有利な状況に導くためにもけっこう重要。

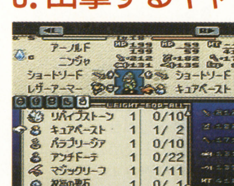
武器や防具のチェックだけではなく、所有している魔法のチェックもしておきたい。敵に合わせた装備を心がけよう。

不安ならショップへ



装備に不安があるなら、迷わずショップへGO。このとき何を購入すればいいかを事前にチェックしておくこと。またユニットが少ない場合は、雇うのも悪くない。買いすぎないように注意すること。

3.出撃するキャラは？



すべての状況が整ったら、もう1回自軍の状況をチェックしておく。まだ不安があるなら1から出直す。この作業はより自軍を強固にするためにもかなり重要なので、かかさず行うこと。

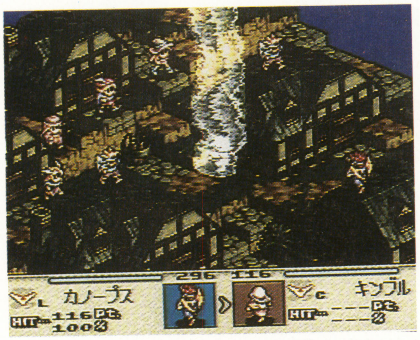
敵軍に合わせよう！



敵軍が投射系をメインに構成されているなら、防御力と移動力に秀でたユニットで迎え撃つ。

敵の状況に合わせてユニットを組めば、有利な状況で戦うことができる。常に敵のことを考えて編成すること。

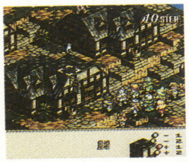
5つの項目を頭に入れ作戦を実行する



敵と戦う場合、どういう風に攻めるかをまず考える。これはマップの天候や地形から、自軍と敵軍のWTの差に至るまで大別すると5つになる。

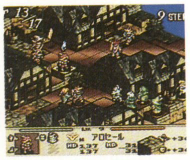
これらのことを頭に入れながら作戦を実行するのだが、この中でさほど重要ではないものももちろん含まれている。慎重にユニットを動かそう。

1. 地形

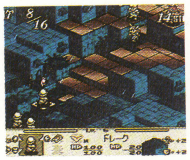


▲地形にはエレメントが関係していて、ダメージやヒット率に影響を及ぼす。

まずはコレ。高低差の関係や侵入の可・不可など、地形が及ぼす効果はユニットに対し、意外と影響力が大きい。なかでも高低差は、攻撃時と移動時に影響するため、攻守共に利用でき、強力な武器となる。地形を利用できれば大抵のことはカバーできるので、常にユニットの配置には気を配ろう。

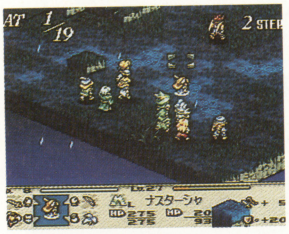


▲高いところから攻撃すると攻撃力が上がる。これは投射攻撃をするときに重要なのだ。



▲ユニットによっては、侵入できない箇所も存在する。これを利用し盾代わりにしよう。

2. 天候

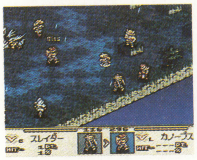


さほど重要ではないが、これについても一応説明しておく。

天候は常に変化し、敵との戦いにおいてちょっとした影響がある。自軍と敵軍に与える影響だが、まず命中率。

これは天候によってかなり左右されるのだ。

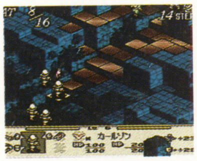
攻撃力や防御力についても同様の効果がある。また、地域によって天候がまったく違い、場所によっては年中雪が降っているなんて所も。



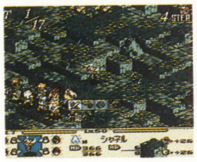
▲雨が降ると、投射系の攻撃が当たりづらくなる。天候を変えるアイテムもあるらしい。

3. 距離

相手との距離は、実際に敵ユニットを攻撃するときに一番重要。武器には近距離と遠距離の2種があり、近距離は剣などを使った直接攻撃。遠距離は投射攻撃や魔法などを利用した間接攻撃が当てはまる。直接攻撃は相手の反撃を受け、間接攻撃は反撃されない。このことを頭に入れて相手に近づこう。



相手より高い場所にいるときは投射攻撃のみ、間合いの外でも攻撃できるのだ。



投射攻撃は高低差がかなり影響する。敵より高い位置にいる場合、射程距離外にいる敵を攻撃できる（離れすぎると攻撃できないが）。直接攻撃用のユニットには縁がないことだが、自軍にアーチャーなど投射攻撃のユニットがいる場合、敵が近づく前に大きなダメージを与えられる。利用価値が大きいぞ！

4. ウェイトターン

戦闘時に影響を及ぼすことの中では、地形につぎ重要なこと。これは簡単に言うと待ち時間のことで、このWTの数値が低いほど早く行動できる。基本的には職業や装備の度合いによって上下し、装備が軽いほど数値も低くなる。WTが0にならないと行動できない。防御力を高くすると行動しづらくなり、下げると行動力がアップする。



また、このWTは魔法や一部のユニットが持つ特技によって軽減することも可能。魔法は「パラダイム」や「クイックムーブ」などがある。

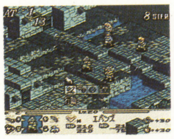




特技でWTの数値を下げるにはフェアリーの「ディープキッス」という特技が必要。使用後、WTが0になる。

5. キャラ性能

ユニットの性能を知れば、少ないダメージで攻撃できる。勝利を揺るぎないものにするためにも性能を把握することは大事。



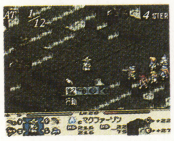
A. 近距離用

主にナイト系やバーサーカー、などが当てはまる。戦闘時では前線で活躍し、後方支援ユニットと組み合わせれば、強力な盾となる。



A. 遠距離用

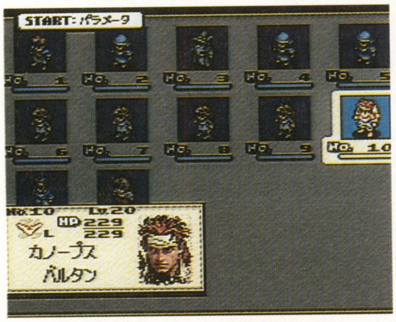
魔法使い系やアーチャーなどの間接攻撃用ユニットを指す。戦闘では前線に出ることはないが、後方支援用としてはかなり頼れる。



A. 攻撃補助用

体力を回復させるプリーストや、WTを0にできるフェアリーなどが当てはまる。攻撃には向いてないので、後方に下げて使うようにしよう。

最終的にはキャラのレベルが重要なのだ

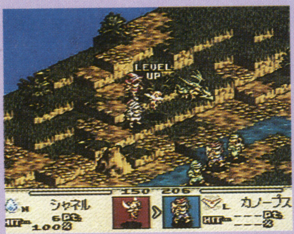


なんだかんだ言っても、ユニットのレベルが低いとお話にならない。ゲームの冒頭でランスロットが言っていたようにトレーニングを欠かすな！

レベルを上げるなら、この方法がいちばん！

「レベル上げが面倒くさい」なんて言っている人が多々いることだろう。そんな人にうってつけのレベルアップ法を紹介するぞ！

トレーニングモードの便利なところを利用する



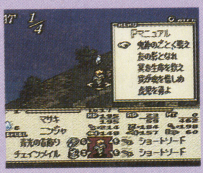
◀プレイヤーが操作しなくても、トレーニングはできる。ユニットによっては、楽に上げることも可能。

①レベル上げのキャラを選択



まずレベルを上げたいユニットを選ぶ。できれば1チームに2人は欲しい。1人が攻撃するためのユニットで、もう1人は体力を回復させるためのユニットを用意。攻撃ユニットは武器を外そう。

②キャラ操作をオートに！



戦闘に入ったらバトルコマンドを呼び出す。ここで攻撃ユニットは「鬼神のごとく戦え」にし相手の攻撃系ユニットをターゲットにする。回復ユニットは「貴き生命を救え」に設定する。これでOK。

このゲームを長く遊ぶための２つの隠し要素

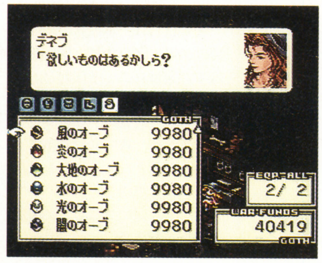
①隠しショップ＆隠しアイテム



このゲームには、普通にプレイしていたら見つからない隠し要素がいくつか存在する、それらの隠し要素を知ると知らないでは、ゲームの幅が全然違う。知らなくてもクリアできるのだが、ゲームを長く楽しむためにも、知っているほうがいい。

そこでこのページでは、４大隠し要素を公開していく。トップバッターが隠しショップと隠しアイテム。隠しショップはチャプター４で登場し、ランダムで出現場所が変わる。隠しアイテムは条件を満たすと購入できるようになる。

●隠しショップ（デネブの店）●



◀召喚用のオーブを販売している。また『ガラスのカボチャ』を売ると『パンプキンヘッド』を雇えるぞ！

前作の『オウガバトルの伝説』をプレイした人は覚えがあるだろう。前作で活躍（？）した魔女デネブが研究資金を稼ぐためにこの島でショップを開いているのだ。

出現場所	出現場所
１～２日	港町ゴリアテ
３～４日	アルモリカ城
５～６日	クリザローの町
７～８日	バルマムッサの町
９～10日	港町アシュトン
11～12日	コリタニ城
13～14日	プリガンデス城
15～16日	古都ライム
17～18日	フィダック城
19～20日	ウェアラムの町
21～22日	王都ハイム
23～24日	グリスムビーの町
25日	バーニシア城

デネブの店は右の表にあるように、日付によって出現場所が異なる。また、あるアイテムを一定数買うことで、仲間にすることもできるのだ（仲間にすると店は出現しない）。

販売されている隠しアイテム



▲基本的には、町を解放した後。条件を満たすと強力なアイテムが登場する。価格はどれもちょっと高め。

売っている店	価格	アイテム名	販売の条件
港町アシュトン	2550	ドラゴンシールド	レベル20以上のバハムート
コリタリニ城	1950	火竜の剣	レベル15以上のレッドドラゴン
ブリガンデス城	2250	黒竜の大剣	レベル20以上のティアマット
バルマムッサの町	2550	ドラゴンアーマー	レベル20以上のバハムート
フィダック城	1950	青竜の爪	レベル15以上のブルードラゴン
クリザローの町	1700	スパークガード	レベル15以上のブルードラゴン
古都ライム	2550	ドラゴンヘルム	レベル20以上のバハムート
アルモニカ城	2400	ウイングリング	レベル20以上のコカトリス
バーニシア城	2100	黒竜の杖	レベル15以上のブラックドラゴン
ウェアラムの町	2300	地竜の戦斧	レベル15以上のアースドラゴン
王都ハイム	2500	ドラゴンステーキ	レベル20以上のドラゴン
	2500	ヤキトリ	レベル20以上のグリフォン
	2500	合成肉のハンバーグ	レベル20以上のコカトリス
	2500	タコヤキ	レベル20以上のオクトパス
	2500	転移石	レベル20以上ノゴーレム
グリスムビーの町	1300	竜の巣	レベル10以上のサンダードラゴン
	1300	オベロンの涙	レベル10以上のオクトパス

ここで紹介するのは、ショップで購入できる隠しアイテムについて。購入するには、Ｌサイズのユニットが必要で、このユニットを決められたショップでオークションに出すことで販売されるようになる。強力なアイテムが揃っているぞ！

②隠し職業





◀どのユニットも転職できない。が、しかし転職しなくてもいいほど強力なのだ。時間がかかるが、すべてのユニットを集める、なんていうのもおもしろい。

普通にプレイしていたら、絶対になれないのがこの隠し職業（というよりはユニットか）がこれ。この中で自軍のユニットが、転職することで仲間になるのがリッチとエンジェルナイト。この２人は死んでからでないと転職できない。また、一度転職すると２度と元には戻らないのだ。

リッチ

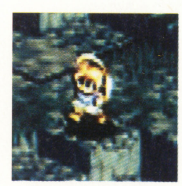


魔法の修行を極めた者がなれる、魔法使い系最強のユニットの１つ。すべての魔法を行使でき、またアンデッドのため死ぬことがない。

[転職に必要な条件]

まず『死者の指輪』というアイテムを装備すること。次にステータスの数値でMPが114以上にINTが162以上、MENが147以上あること。以上を満たし、敵に倒されること。

エンジェルナイト



リッチ同様このユニットも、死ぬことによって転職できる職業。ロウの女性ユニットのみ転職可能でアンデッドのHPを回復できる。

[転職に必要な条件]

この職業になるためには、これで絶対なれるという完全な条件があるわけではなく、ランダムな要素が入っている。エンジェルナイトになれるかどうかは運次第なのだ。

パンプキンヘッド



デネブの店に『ガラスのカボチャ』を売りにいくこと。『ガラスのカボチャ』を売却したら仲間を雇う。このユニットは敵を引きつける能力があるのだ。

ヒドラ



一部のマップで登場するＬサイズのユニット。首が３つあり、３種類のブレスを吐くことができる。攻撃力と防御力はトップクラスに入る。

サイクロプス



これも一部のマップ登場し、説得することで仲間にできるユニット。見た目は大きいが、これでもＳサイズのユニット。もちろん武具を装備できる。

ゴブリン



一部のマップで登場し、説得することで仲間にできる。ただ、これといった特殊能力はないので、仲間にする必要はないだろう。お好きな人はどうぞ。

ゴーゴン



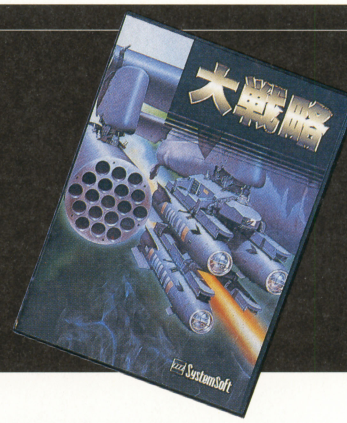
一部のマップで登場し、説得することで仲間にできる。特殊能力の『邪眼』は距離が無限で正面を向いているキャラを石化できる。後半の戦いで頼りになる。

他にも職業がある!?

この他にも、味方にはならないがまだまだ隠し職業がある。どこにその職業のヒントがあるのか、それはキミ自身が、このゲームをくまなくプレイして探し出してみよう。



大戦略



HARD: SFC PS 3DO 95 SS FX **WIN** **Mac**

DATA

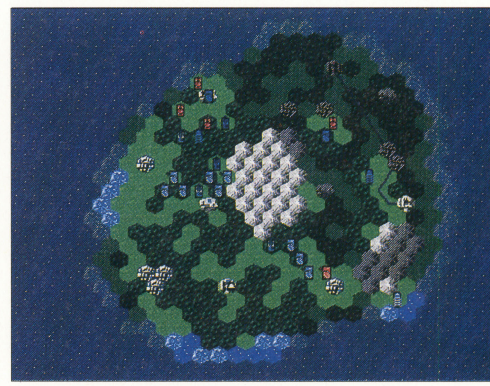
メーカー	システムソフト
価格／発売日	9,800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

人気シリーズのもうひとつの方向性を示すのがこれだ！

現代兵器戦シミュレーションの代表選手といえば、やっぱり「大戦略」シリーズということになろうか。過去10年間の大戦略の歴史を見てもお分かりのように、1985年発売の「現代大戦略」で初めてボードゲームウォーシミュレーションを登場させてから、戦術マニア、兵器マニアのハートをがっちりつかみ続けている。そのゲームシステム、マップ、一線級の兵器ユニットは、新しい大戦略が出るたびに大きく進化してきた。

「大戦略III」ではリアルタイム制システムの導入、「大戦略IV」においては、電話回線を用いたユーザー対戦機能の実現という、常にユーザーの要求に十二分に答えうるゲーム環境を提供している。

しかし、ユーザーの不満や要望を解消しながら、ゲームシステムを高度化し難易度をアップさせた結果、大戦略フリーカーや現代兵器マニアたちには喜ばれはしたものの、初心者離れという現象を引き起こしてしまった。これはシミュレーションを突き詰めていけば、必ず立ちはだかる壁でもある。そこでターン制の醍醐味を追及し、遊びやすいシステムを目指した「現代大戦略EX」が登場することになる。つまり従来のシリーズの続編として改良を重ねる大戦略と、一度原点に戻ってより多くのユーザーにプレイしてもらうことをコンセプトとした、もうひとつ流れが生まれたのである。


▲マップは全部で50種類。それぞれ難易度が設定してあるが、最初の4マップは、なんとプレイしながらルールや攻略のポイントが覚えられるという一石二鳥な作りになっている。

ここで紹介する大戦略はそのもうひとつの流れ、テンポのある理解しやすいシミュレーションゲームを目指し、MacintoshやWindowsという新しいプラットフォームでリリースした作品だ。マルチウィンドウ環境による情報の確認や、CGアニメーションでの武器発射シーン、そしてエンジン音などの迫力のある効果音。OSの持つ機能を十二分に発揮し、いちだんと磨き抜かれたゲーム環境を実現しているのだ。

お手軽で奥の深い、もうひとつの大戦略をこれから紹介していこう。

戦略はフェイズごとのターン制

生産フェイズ
↓
収入フェイズ
↓
補給フェイズ
↓
補充フェイズ
↓
行動フェイズ

ターン制を採用したことで、じっくりと戦略、戦術を練ることができる。初心者には助かるね。必要なフェイズ以外は、コンピュータが自動的にやってくれるフェイズもあるから、煩わしさも感じさせないのだ。

陸・海・空軍をうまく操り、いかに効率良く敵の首都を占領するか。まずは収入源を強化していくことで兵器の量産が計れるのだ。



ライターのコメント

実は何を隠そう大戦略は初めての経験で、まったくの初心者。戦国物が十八番の自分にとって、現代戦はまるで未知数、不安な気持ちでプレイし始めたのだった。ところがどっこい、「この分かりやすさは何？」ってな感じでスイスイプレイできるではないか！

結局、食わず嫌いで取っ掛かりがなかっただけに過ぎないのだが、理解しやすいということはさらなる興味が沸いてくるというもの。兵器特性など興味深く、「よ～し、これは従来のゲームの方もプレイしてみるか！」という気にもなる。もし挫折しても、またここに戻ってこれる。そんな安心感を与えてくれたのだ。



▲現代を代表する兵器の数々が、総数170種類以上も登場する。兵器特性も多彩だ。戦闘シーンを表示する場合は、アニメーションも見ることができるので、のめり込むのは間違いなし。

状況に応じた生産体制を確立するには

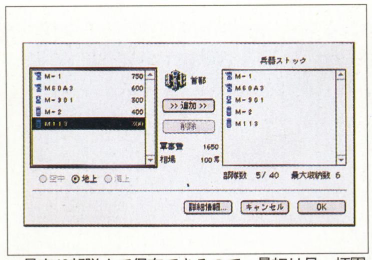
まず最初に、敵国を攻めるための兵器を生産しなくてはならない。兵器の生産は、自国の首都、工場、造船所で実行できるが、それぞれどの建物でどの兵器をいくつまで生産できるか決まっている。例えば工場では、地上部隊と空中部隊、造船所では海上部隊だけといった感じだ。したがって、軍事費があっても生産できない兵器があったり、量産ができないことに注意して欲しい。もちろん軍事費がなければ生産自体ができないので、建物を早めに占領して収入を上げる必要があるだろう。

生産に必要な軍事費は、ゲーム開始時の初期予算で設定できる。慣れないうちは金額を高めに設定して、兵器を量産する手もあるぞ。

生産時に気をつけたいのは、建物の収容数だ。



▲ときどき自国の情報を確認することも必要。次ターンの収入、生産建物のチェックができるぞ。

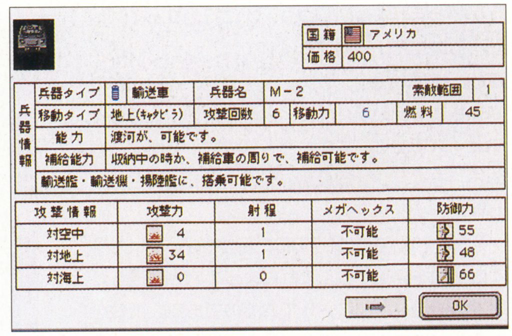


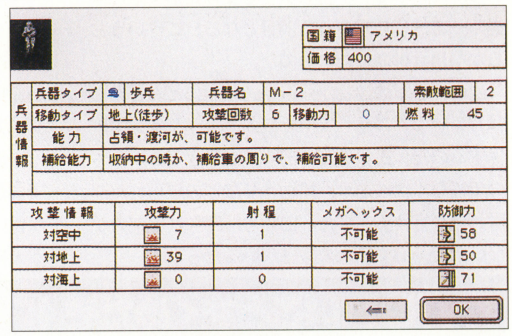
▲最高40部隊まで保有できるので、最初は目一杯軍事費があるかぎり生産し続けよう。

すでに生産した部隊が、生産可能な建物内に常駐しているときは、収容数に数えられるため生産が最大限できない。生産フェイズになる前に、余計な部隊は建物の外へ移動しておこう。

兵器を生産するときに相場という考えがある。これは収入フェイズ時に決定されるのだが、前回の生産フェイズで部隊を多く生産すると相場が上がり、少ししか生産していなければ下がるのだ。相場の変動によって部隊の購入価格が上下するから、連続して部隊を大量生産するときはちょっとつらいかも知れない。

どんな兵器を生産するかによって、今後の戦争が大きく左右される。地形や敵国の状態を考慮しながら、攻撃力・防御力ともバランスのとれた生産を心掛けねばならない。





▲一言で兵器といってもその特性にはいろいろあって、右下の表に示すようなさまざまな種類があるのだ。細かい設定値は、兵器や部隊の詳細情報ダイアログで見ていただくとして、表に示されている特徴くらいは覚えておくと（プレイしながら覚えると）、いっそうゲームにのめり込めるはずだ。

基本となるのは地上部隊。まず、そこから理解していこうね。

生産タイプ別兵器概要

生産タイプ	概要
アメリカ	種類も豊富で優秀だが全般的に価格が高め。最強の軍隊
ロシア	アメリカほどではないがバランスが良く、かなり優秀
ドイツ	陸軍は優秀だが、空・海、特に海軍が弱点になっている
イギリス	兵器の種類は少ないがバランスはいい。空母はないがヘリ空母あり
フランス	武器輸出大国だけあって、性能のよい兵器が多い
イタリア	海軍だけが優秀で、陸軍・空軍に弱さが目立つ。正式空母を所有
スウェーデン	海軍に攻撃用艦船がないのが致命的。防衛向きだ
イスラエル	陸軍・空軍は精鋭だが、海軍はないに等しい
中国	一応の種類はあるが、性能はいまいち。海軍がとても弱い
日本	高価で優秀な兵器が多いが、防衛主体で、空母がないのが難点

始めは生産タイプがアメリカに固定されているマップが多い。慣れてきたらいよいよ各国の生産タイプを選択するのだが、まあ、これはひいきの国とか、プレイヤーの好み次第で決めてもらってかまわんだろう。上の兵器概要を参考にして決めて欲しい。ただ一度ゲームを始めると生産タイプは変更できないので、お気に入りの兵器が登場しない場合は、もう一度始めからやり直した方がはやい。

地上・空中・海上部隊ともに、攻撃部隊を援護する輸送部隊と補給部隊の役割りが大切となってくる。マップ攻略する際は、どの兵器タイプもとりあえずひと揃えあったほうがいい。相場変動も考えて、値段の高いものから揃えよう。

兵器タイプ別特徴

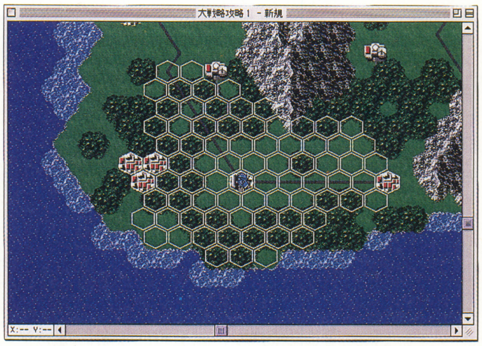
	兵器タイプ	特徴
空中部隊	戦闘機	敵国の空中部隊を迎撃するのが任務。地上部隊の攻撃は苦手
	攻撃機	主に地上部隊の撃破を得意とする。対空戦は苦手のことが多い
	VTOL機	垂直離着陸機。速度が遅いが補給車で燃料補給が可能
	輸送機	地上部隊を搭載して空輸するのが任務
	攻撃ヘリ	地上部隊への攻撃を主な任務にするヘリ。対空兵器に弱い
	輸送ヘリ	通常はヘリだが、歩兵に変形して占領を行える
地上部隊	戦車	地上部隊に対する攻撃力が高い。陸上戦の花形兵器
	軽戦車	通常の戦車より攻撃力が低いが、輸送機に搭載できる
	偵察車	攻撃力が低いが、速度が速く、策敵範囲が広い
	輸送車	通常は車両だが、歩兵に変形して占領を行える
	自走砲	敵部隊と隣接していなくても長距離砲で攻撃を行える
	対空車両	空中部隊への攻撃に適しているが、地上攻撃できる兵器もある
	補給車	すべての地上部隊と、ヘリ、VTOL機に燃料・弾薬補給できる
	歩兵	輸送車や輸送ヘリが変形した部隊
海上部隊	空母	一部の航空機を搭載できるが地上部隊への攻撃はできない
	ヘリ空母	ヘリとVTOL機を搭載できる小型の空母
	戦艦	各種ミサイルや砲で空中・地上・海上を問わず攻撃可能な艦船
	揚陸艦	地上部隊を搭載でき、浅瀬にも入れる。積み降ろしは港・浅瀬で可能
	輸送艦	地上部隊を港から港へと輸送する艦船。攻撃されると無力

移動は慎重に。占領は迅速に。そして被害は最小に……

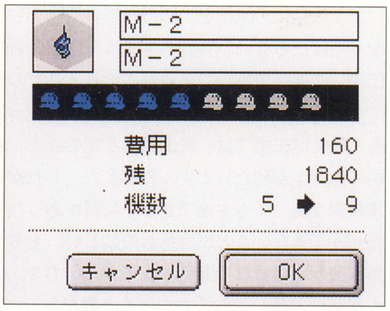
必要な兵器を生産しつつ、次に行動フェイズへと移るのだが、行動フェイズでは、移動、収納／着陸、搭載／着艦、戦闘、部隊合流、占領などのさまざまな行動が可能で、大戦略のメインとなるフェイズである。すなわち各部隊に、必要な最適の任務を実行させる最高の戦術の見せ場でもあるわけだ。

通常、移動時には偵察車で策敵を行い、いち早く敵部隊を発見する。これによって敵と遭遇したときの対処を事前にやっておくのである。策敵をおろそかにすると、待ち伏せを受けた形で敵と遭遇し一方的に攻撃される羽目となる。こういうおろかな用兵は避けたいものだ。

次に、自軍の建物から近い建物順にどんどん占領していく。こうして早く収入、生産ラインを確保するのだ。占領はどの部隊でもできるというものではなく、輸送車、輸送ヘリなどの限られた部隊だけが行える。また、占領可能部隊は攻撃力がないので、必ず味方の援護がいるだろう。



こうして策敵を行いながら、都市を占領していく途中で、適宜燃料を補給しなければならない。補給能力は各部隊によって違うから、情報ダイアログで確認しておこう。地上部隊の場合は、燃料切れになっても動かなくなるだけなのでまだいいが、空中部隊はそうはいかない。気が付いたら墜落、マップ上から除去、などという犬死にをさせることにもなりかねないのだ。



▲戦闘でやられた部隊を補充するには、補充・修理可能な都市にいなければならない。



◀ちゃんと補給してやらないと、こんな末路をたどる。空中部隊は特に気を付けてね。

輸送部隊に搭載されている部隊は燃料が減らないので、移動時には輸送部隊をなるべく活用しよう。特に海上などでは、空母や輸送艦の世話になる。このとき、搭載条件があり何でも輸送できるわけではない。地上部隊は輸送艦、揚陸艦で、VTOL機やヘリは空母などでしか運べないから関係をよく把握しておくことだ。



▲味方の部隊は互いにひっついてるとベターかな。こういう細かい連携プレーの積み重ねが勝利を導くのだ。

占領はいいことずくめだぞ！

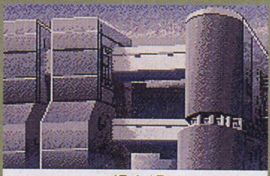
敵がいない都市などはさっさと占領してしまおう。収入面、生産面においてどんどん楽になり、戦術がたてやすくなるからだ。敵の首都を陥落させるまで頑張れ！

都市



都市占領

工場



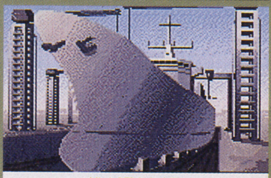
工場占領

港



港占領

造船所



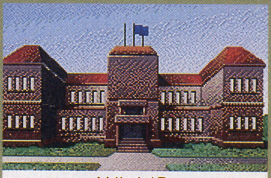
造船所占領

基地



基地占領

首都



首都占領

地形防御力を借りぬ手はない

シミュレーションには欠かせない地形効果。こいつだけは戦国だろうが、現代戦だろうが重要な要素となってるね。地形効果を最大限に利用できれば、もう中級者の仲間入りだ。

地形情報

		平地	砂漠	荒れ地	森	山岳	河川	海	浅瀬
空中	移動力		1	1	1	1	1	1	1
	防御力	0	0	0	0	0	0	0	0
地上（キャタピラ）	移動力		1	2	2	×	2	×	2
	防御力	0	0	20	30	50	0	0	0
地上（タイヤ）	移動力		2	3	3	×	3	×	3
	防御力	0	0	20	30	50	0	0	0
地上（徒歩）	移動力		−	−	−	×	−	×	−
	防御力	0	0	20	30	50	0	0	0
海上	移動力		×	×	×	×	2	1	2
	防御力	0	0	0	0	0	0	0	0
視界		−	−	−	−	−	−	−	−
収入		−	−	−	−	−	−	−	−
最大収納数		−	−	−	−	−	−	−	−

地形は全部で16種類。防御力と移動力に大きく影響している。移動するときは、コンピュータが自動的に計算してヘックス表示してくれるから問題ないが、防御力は頭に入れておいたほうがよさそうだ。

自然地形なら森、山岳、人口地形なら首都、都市、工場あたりが防御力の高い地形。この地形から敵に隣接攻撃すれば、被害を最少に押さえられるぞ。タイヤ、キャタピラ類は、平地より荒地の方が移動力が高いのも特徴だね。

地形情報

		首都	都市	空港	港	工場	造船所	基地	道路
空中	移動力	1	1	1	1	1	1	1	1
	防御力	0	0	0	0	0	0	0	−
地上（キャタピラ）	移動力	1	1	1	1	1	1	1	1
	防御力	60	40	20	30	40	30	20	−
地上（タイヤ）	移動力	1	1	1	1	1	1	1	1
	防御力	60	40	20	30	40	30	20	−
地上（徒歩）	移動力	−	−	−	−	−	−	−	−
	防御力	60	40	20	30	40	30	20	−
海上	移動力	×	×	×	2	×	2	×	×
	防御力	0	0	0	30	0	30	0	−
視界		5	1	1	1	1	1	6	−
収入		500	300	0	0	0	0	0	−
最大収納数		6	3	6	3	4	3	0	−

兵器の特徴を生かした戦いを繰り広げるのだ

敵と遭遇したらいよいよ戦闘である。攻撃形態には右の4種類があり、遭遇戦以外の攻撃を組みあわせて戦っていくのだ。まず、メガヘックス攻撃、間接攻撃で相手の兵力を十分に削ぎ、1回の隣接攻撃で仕留められるくらいにしておければベストだ。隣接攻撃のポイントとしては、地形効果を利用し少しでも防御力の高いヘックスから攻撃すること。このとき移動タイプの違う、海、陸、空の部隊が隣接しているとさらに攻撃力が増すぞ。

メガヘックス攻撃は、隣接攻撃が始まるまでが勝負だが、隣接攻撃により敵部隊がマップ上から消えたときなどは、ほかの敵との距離が空くから狙い目。すかさず打ち込もう。

こうして戦闘を繰り返すうちに、各部隊は経験値を得てレベルを上げていく。エースレベルにまで達すると攻撃、防御ともに一線級の部隊となる。自分で名前を付けた部隊を、RPGよろしく育て上げていく楽しみもあるのだ。

戦闘中も燃料の補給と補充は欠かせない。燃料の枯渇は、攻撃回数に大きく影響するからよくチェックしておこう。また、ターンも連続して攻撃していると、士気も低下する。1ターンスルーすることも必要だ。

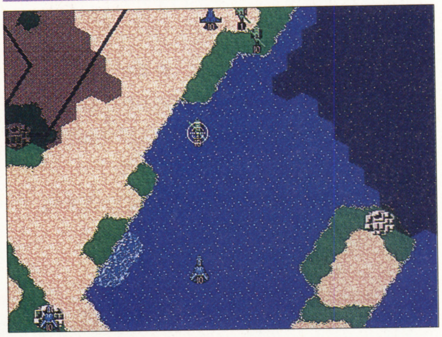
全体的にいえることだが、兵器の特性をよく考慮して攻撃すること。相手の兵器の弱点を突く兵器を生産し攻撃することで、味方の被害を少なくし、敵に多大な損害を与える攻撃ができるはず。時間はたっぷりある。よ〜く考えよう。

隣接攻撃



▲無敵を誇る戦車部隊などはこちらの攻撃で。部隊数の多いほうがとにかく勝ち。あとは地形効果と支援効果を有効に使ってね。

間接攻撃



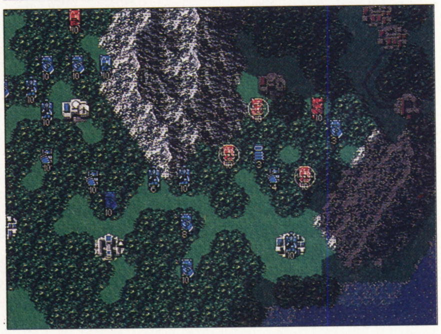
▲援護射撃用の間接攻撃は、隣接する前に敵の兵力を削ぐには必要不可欠。接近戦も一応できるけど、特徴を生かした間接攻撃だけに使ったほうがいい。

遭遇戦

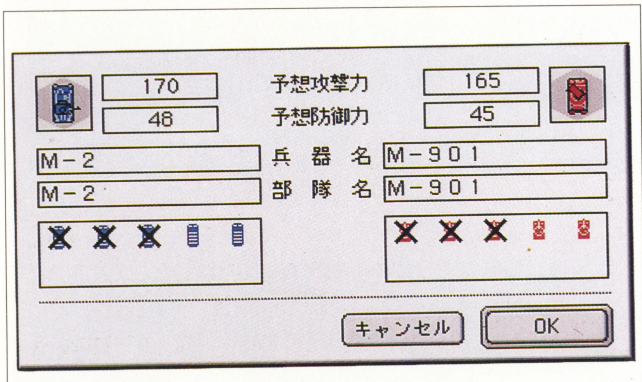


▲策敵をちゃんとやってないと不意討ちをくらい、遭遇戦に突入してしまう。こちらは一方的にやられるばかりの悲しい戦いなのだ。

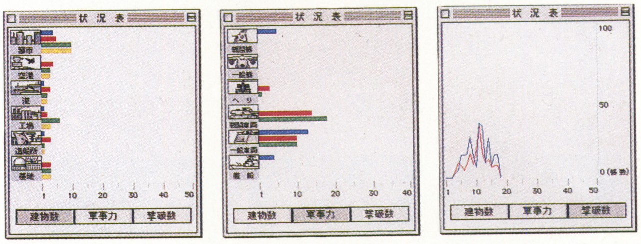
メガヘックス攻撃



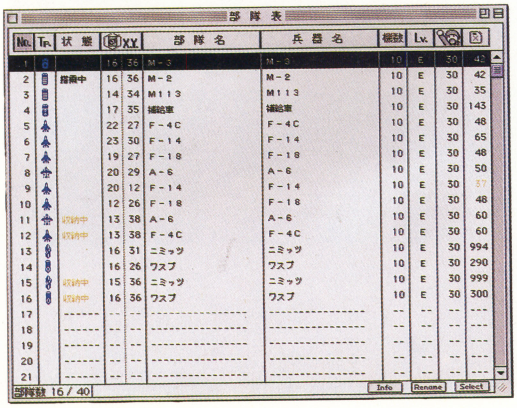
▲なんといっても気持ちいいのがこれ。ダメージはそんなにないが確実に、しかも複数の敵部隊をやっつけられるのだ。味方を巻き込んじゃだめよ。



◀戦闘の前にコンピュータが結果予想を出してくれる。こちらに分がなければ、戦闘をキャンセルすることも可能だ。



状況表では、各国の占領都市数、軍事力、撃破数表示がグラフで表示され、戦局がどう流れているかが即座に把握できるのだ。軍本部さながらの作戦を展開しよう。

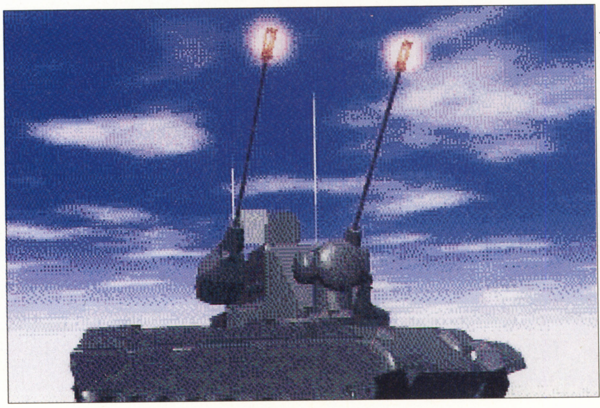


部隊表

No.	Tp.	状態	X	Y	部隊名	兵器名	機数	Lv.		
1			16	36	M－3	M－3	10	E	30	42
2		搭乗中	16	36	M－2	M－2	10	E	30	42
3			14	34	M113	M113	10	E	30	35
4			17	35	補給車	補給車	10	E	30	143
5			22	27	F－4C	F－4C	10	E	30	48
6			23	30	F－14	F－14	10	E	30	65
7			19	27	F－18	F－18	10	E	30	48
8			20	29	A－6	A－6	10	E	30	50
9			20	12	F－14	F－14	10	E	30	37
10			12	26	F－18	F－18	10	E	30	48
11		収納中	13	38	A－6	A－6	10	E	30	60
12		収納中	13	38	F－4C	F－4C	10	E	30	60
13			16	31	ニミッツ	ニミッツ	10	E	30	994
14			16	26	ワスプ	ワスプ	10	E	30	290
15		収納中	15	36	ニミッツ	ニミッツ	10	E	30	999
16		収納中	16	36	ワスプ	ワスプ	10	E	30	300
17		------	--	--	----------------	----------------	--	--	--	---
18		------	--	--	----------------	----------------	--	--	--	---
19		------	--	--	----------------	----------------	--	--	--	---
20		------	--	--	----------------	----------------	--	--	--	---
21		------	--	--	----------------	----------------	--	--	--	---

部隊数 16／40　Info　Rename　Select

◀自国部隊の全一覧。激しい戦闘で部隊がどの程度被害を受けているかわからなくなったら活用しよう。対処したい部隊をマップ上ですぐ発見できるぞ。

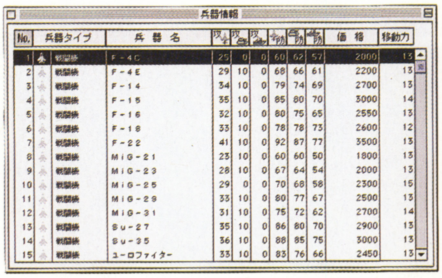


◀メモリに余裕があれば、アニメーションするCGを見ながら、臨場感あふれるサウンドが楽しめる。もちろん表示を見なくてもいいモードに変更もできるのだ。

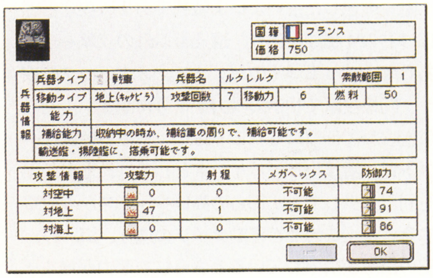
たまらない魅惑の兵器。その一部を紹介するぞ

大戦略では、マップにもよるが最高170種類以上の兵器が登場する。そのいずれもすばらしい特徴を持ち、どれを用いてもプレイヤーの期待に応えてくれるに相違ない。大まかには陸・海・空の部隊別に兵器の特徴があるが、詳細まで把握してこそ真の上級者。現代兵器を華麗に駆使してこその大戦略ユーザーである。

ここでは、そんな魅惑の兵器たちの一部を紹介してみよう。


兵器情報

No.	兵器タイプ	兵器名	攻	攻	攻	防	防	防	価格	移動力
1	戦闘機	F-4C	25	0	0	60	62	57	2000	13
2	戦闘機	F-4E	29	10	0	68	66	61	2200	13
3	戦闘機	F-14	34	10	0	79	74	69	2700	13
4	戦闘機	F-15	35	10	0	85	80	70	3000	14
5	戦闘機	F-16	32	10	0	80	75	65	2550	13
6	戦闘機	F-18	33	10	0	78	78	73	2600	12
7	戦闘機	F-22	41	10	0	92	87	77	3500	13
8	戦闘機	MiG-21	23	10	0	60	60	50	1800	13
9	戦闘機	MiG-23	28	10	0	67	64	54	2000	13
10	戦闘機	MiG-25	29	0	0	70	68	58	2300	15
11	戦闘機	MiG-29	33	10	0	80	77	67	2500	13
12	戦闘機	MiG-31	31	10	0	75	72	62	2700	14
13	戦闘機	Su-27	35	10	0	86	80	70	2900	13
14	戦闘機	Su-35	36	10	0	88	85	75	3000	13
15	戦闘機	ユーロファイター	33	10	0	83	76	66	2450	13



国籍	フランス
価格	750

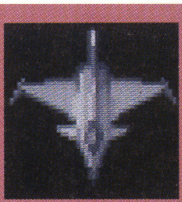
兵器情報							
兵器タイプ	戦車	兵器名	ルクレルク			索敵範囲	1
移動タイプ	地上(キャタピラ)	攻撃回数	7	移動力	6	燃料	50
能力							
補給能力	収納中の時か、補給車の周りで、補給可能です。						
輸送艦・揚陸艦に、搭乗可能です。							

攻撃情報	攻撃力	射程	メガヘックス	防御力
対空中	0	0	不可能	74
対地上	47	1	不可能	91
対海上	0	0	不可能	86

OK

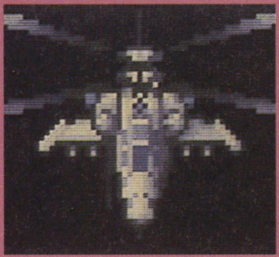

●F-22
アメリカ空軍の次期戦闘機。対空任務を主に行う最強の戦闘機のひとつ。

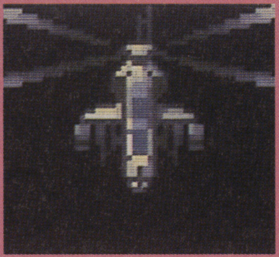

●Su-35
ロシア空軍の最新鋭機。Su-27の改良型で、F-15を上回る運動性能を持つ戦闘機。

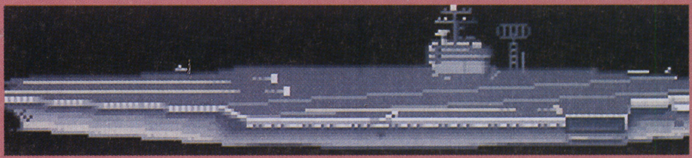

●ラファール
フランス軍の次期主力戦闘機。対空能力が高く、空母への着艦が可能な高性能な機体。

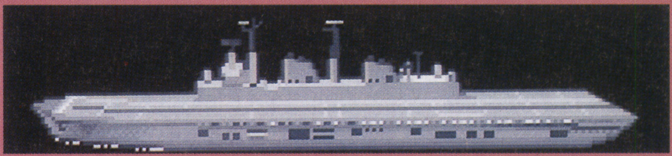

●FSX
航空自衛隊の次期支援戦闘機。F-16をベースに開発された機体で、対空・対地上任務用。

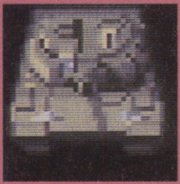

●ハリアー
イギリス軍の戦闘機。世界初の実用垂直離着陸機として有名。米国でも配備されている。

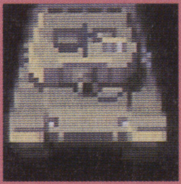

●ワーウルフ
ロシアの対地攻撃用ヘリ。攻撃ヘリとしては初めて単座方式を採用した、最新鋭の戦闘ヘリ。

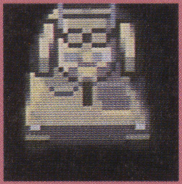

●マングスタ
イタリアの攻撃ヘリ。アメリカのAH-1コブラ並みの性能ながら、低コストを実現した機体。

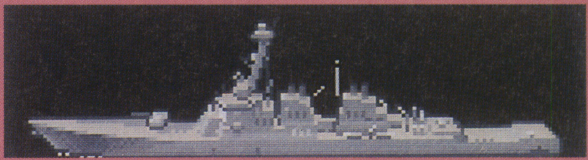

●ニミッツ
アメリカ空軍の航空母艦。航空母艦ではエンタープライズに次ぎ機関に原子力を使用した。

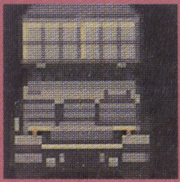

●インビンシブル
イギリス海軍のヘリ空母。前方にスキージャンプの飛行甲板を搭載している。

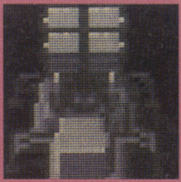

●ルクレルク
フランス軍の主力戦車。高度な電子機器を搭載し、モジュラーアーマー方式を採用した車両。

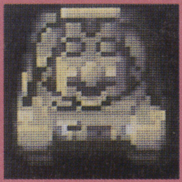

●90式戦車
陸上自衛隊の主力戦車。自動装填装置を採用し乗員は3名と省力化が進んでいる。

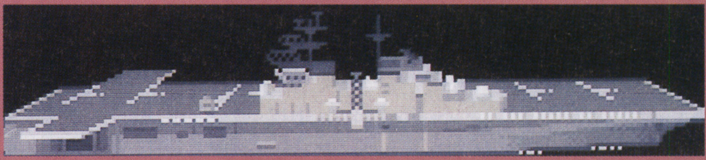

●89式装甲戦闘車
陸上自衛隊の歩兵戦闘車。性能は他の歩兵戦闘車と比較しても遜色ないが高価格。


●アーレイバーク
アメリカ海軍の駆逐艦。イージスシステムを搭載しているがシンプルな外観。


●MLRS
アメリカ軍の砲兵ロケット車両。地域制圧に高い性能を持つ。ヨーロッパ各国や日本でも使用。


●パトリオット
アメリカ軍の対空ミサイル。湾岸戦争で有名になった兵器。高い迎撃能力を持つ。


●ゲパルト
ドイツの対空車両。機甲部隊に随伴して防空を行える、高い機動力を持つ車両。


●ワスプ
アメリカ海軍の揚陸艦。輸送艦と異なり。港以外にも海岸線の浅瀬から地上部隊を上陸させることができる。

基本4マップを紹介。遊びながら戦術を覚えよう

記念すべき最初のマップでは、大戦略の初歩の初歩を学ぶ。とりあえず、敵所有の都市を占拠する練習からだ。ブルー国で始めると、本拠地は生産可能な一都市だけ。まわりは全部レッド国の占領地であることに驚くだろう。しかし、レッド国の持ち駒はM60A3、M-901といずれも占領不可能な戦車部隊だけ。それを確認して安心するのはまだ早い。最初は占領都市数が多いため、軍事費も豊富。いくらでも兵器を生産して迫ってくるぞ。



敵に兵器の生産をさせないためにも、いち早く都市を占領していくことが課題だ。M1戦車でじゅうりんし、M2で確実に占領を進めていく。敵戦車もM1の敵ではないから、間接攻撃ができなくても地形効果や支援効果を使って、がんがん蹴散らしちゃってください。大事な補給、補充、合流などもこのマップで十分練習しておくことだ。

レッド国でプレイする場合は絶対に勝てないから、いかにターン数を多く粘るかだけにポイントを置いて頑張るように。

お次のマップでは、間接攻撃の方法について演習する。ついでに間接攻撃にかかせない、偵察車両の運用についても勉強するのだ。この２つは常にペアで運用しないといけないので、じっくり演習してみてね。とにかく間接攻撃で隣接するまでに優位に立つ。そして、味方の巻き込みに注意しながら隣接攻撃。この２点に重点を置いて攻撃すること。と、まあ口でいうのはたやすいが、けっこう敵もこのマップでは兵器が豊富になっていて、M2も保有しているから、占領した都市もうかうかしてると取り返されちゃうのだ。



不在都市が多いので、最初は左側の３つとその上あたりを占領して、兵器を量産できる体勢に持っていこう。マップ１と比べて、格段に用兵の難しさを感じるが、こんなところで弱音をはいてちゃ先が思いやられるぞ。

レッド国でプレイする場合は、マップ右下の工場の確保は必至。ブルー国より占領都市数を上回ることが勝利への条件になる。けっこうこっちの方が簡単かもね。

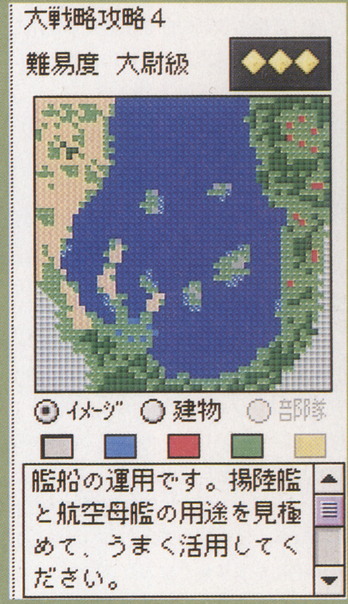
このマップでは、大戦略で最も大切な兵器の相関関係について演習する。170数種類ある兵器は、いずれも無敵ではない。何かしら天敵となる兵器が必ず存在するのである。このマップでは空中部隊も交えて演習を行うが、輸送ヘリ、攻撃ヘリの対空攻撃用に、対空車両と戦闘機のどちらを選択するかがキーポイントとなっている。どちらを用いても、兵器の弱点をつかれるのでそれを補うための対応策を覚えなくてはならない。



また、このマップでは第３の国、グリーン国も選択できるようになって、ますます複雑な駆け引きが必要となってきている。レッド国はブルー国を破るまでは、グリーン国との戦いを回避して生産フェイズにひたすら励もう。必要な部隊を配置して来るべきときのために備えておくためだ。

そしてグリーン国は、ブルー国を早く倒さないと、レッド国の国力が備わってしまう。ブルー国と戦うときは、対空車両と戦車の配備バランスもうまく考えて欲しい。これで部隊運用をひととおり覚えることができたかな。

ひととおり用兵を覚える最後の関門は艦隊運用だ。しかも揚陸艦と航空母艦という毛色の違った２つの船を操って欲しい。このマップでも３カ国が入り乱れるが、唯一ブルー国だけが航空機による空中攻撃が可能なため、若干優位に立っている。メインのブルー国でプレイする場合は、中央の島々にある都市を奪うことが先決。そのためには、浅瀬で部隊を降ろせる揚陸艦が必要である。そしてマップの東側には空港がないので、航空機の補給に空母は必要不可欠なのだ。他国に対空攻撃可能な兵器がないのは救いであるが、なおのこと燃料切れで墜落というぶざまなまねだけは避けて欲しい。



レッド国の場合は、グリーン国と同盟関係なのでブルー国だけが目標である。占領部隊を編成して、ブルー国を早めに倒さないと、グリーン国が滅ぼされたら不利になるのは目に見えているぞ。

グリーン国は、とにかくブルー、レッドが戦っている間はじっと防御に徹する。とりあえず自国の都市だけは奪われないことだ。

要注目ソフトをPICK UP!!

～その2・戦争を知らない貴方に…戦略編

戦闘国家 エアランドバトル

SCE／5800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

斬新な戦闘システムを採用した本格的SLG



▲領土となる各都市は成長していく。都市が強大であればあるほど、自軍が有利に！

新しい戦闘システムを伴った本格派ウォーシミュレーションゲーム。世界各国の軍隊に実際に配備されている兵器が、多数登場するのだ。戦車、潜水艦、対空ミサイル、航空機に空母など、その数およそ100種類。戦闘に際しては、兵器の行動力を重視した行動力システム、敵が攻めてきた時にも攻撃できる迎撃システムなど、斬新なシステムが採用されている。

昇龍三國演義

イマジニア／5800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

リアルタイムで進行!天下は待ってはくれないぞ!



▲国のどこかで、つねに軍隊や使者が行動をしている。こまめに確認しよう。

同名パソコンソフトの完全移植版として登場のリアルタイムシミュレーションゲーム。プレイヤーは三国時代の君主となって、配下の武将達をうまく使いながら天下を取るのだ。ゲームの進行はリアルタイムなので、何もしないでいると、あっと言う間に他国が強くなってしまうなんてことも。すばやい判断と、部下の能力に応じた任官で天下をめざせ！

ゴジラ～列島震撼～

セガ・エンタープライゼス／5800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

自衛隊の皆さん、あなたたちだけが頼りです



▲このままでは、日本はメチャメチャになってしまう。頼れるのは自衛隊だけか!?

特撮映画のヒーローが、今回は悪役としてゲームに登場。プレイヤーは自衛隊の1隊長となって、さまざまな兵器をリアルタイムに指揮、もしくは操作し、怪獣達を撃退する。街の平和はキミの手にかかっているというわけだ。もちろん、ゴジラ以外のおなじみの怪獣達も友情出演。音楽も映画の曲をそのまま使用しているので、特撮ファンにはたまらない。

QUOVADIS クォヴァディス

グラムス／6800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

「友情」をテーマにした壮大なストーリー



▲宇宙を舞台に、物語は幕を開ける……。主人公ハルはどう成長していくのか。

シナリオを重視したドラマチックSFシミュレーション。キャラクターデザインに「超時空要塞マクロス」等の美樹本晴彦氏。メカ、アニメーションには「マクロス」や「ヤマト」をてがけたアートランドを起用。また、キャラに命を吹き込む声優達も超豪華だ。気になる戦闘部分だが、艦隊の陣形や艦長の能力など、シミュレーション部分にも力が入っている。

GOTHA Ⅱ ～天空の騎士～

光栄／6800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

架空の世界で始まる新たな戦い……



▲前作との大きなちがいは、各ユニットに複数の武器が装備できるようになったこと。

大陸が空に浮かぶ世界が舞台の、戦略シミュレーションゲーム。いわゆる面クリア型だが、シナリオ攻略時の選択肢によって、ストーリーが分岐していく、マルチシナリオ形式な点も見逃せない。

プレイヤーは、王国同盟派遣軍ゼトル隊の隊長。反乱国の軍隊どもをけちらし、国の平和を取りもどすのだ。ユニットの配置、隊形など、策略を駆使して反乱軍を倒そう。

提督の決断 Ⅱ

光栄／10800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

日本軍で太平洋戦争を勝ち抜くこともできる!



▲ゲーム本編のほかにも、兵器百科や提督列伝が入っている。データベースとしても。

パソコンで人気のシリーズ最新作。日本軍かアメリカ軍、どちらかの総司令官となって太平洋戦争を戦っていくという、硬派なシミュレーションゲームだ。舞台はインド、オーストラリア、そしてアメリカ東海岸。70の基地、100の拠点をめぐりながら長い戦争を勝ち抜いていこう。登場する兵器はすべて太平洋戦争で活躍したもの。

GIRL

美少女ゲーム

ときめきメモリアル
〜 forever with you 〜

●

アンジェリーク
Special

●

卒業II

●

プリンセスメーカー2

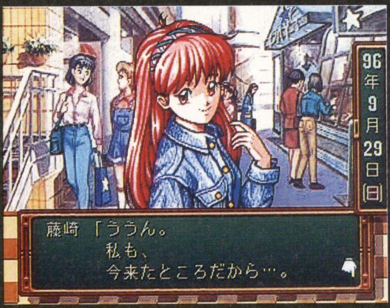
GAME TITLE

ときめきメモリアル
～forever with you～

HARD: SFC / PS / 3DO / 95 / SS / FX / WIN / Mac

DATA

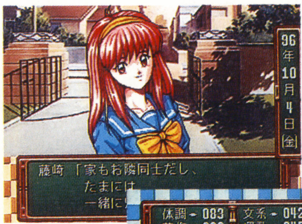
メーカー	コナミ
価格／発売日	6800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM



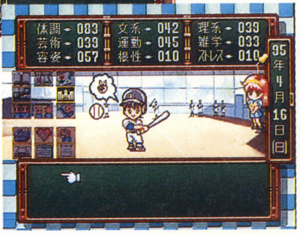
男をみがいて女の子たちのハートを射止めよう！

恋愛シミュレーションとして数々の話題を振りまいた人気作、それがこの『ときめきメモリアル』だ。プレイヤーは私立きらめき高校に入学した主人公となって、卒業までの3年間を過ごすことになる。そして最終的な目的は、女の子から告白されること。ときめき高校には「卒業の日に校庭のはずれにある大きな樹の下で、女の子から告白して誕生したカップルは永遠に幸せになれる」という伝説があるのだ。

その伝説通りになるかどうかはプレイヤーの行動しだい。ふだんから自分をみがいて魅力的な男にならなければ女の子は見向きもしてくれない。幸せな卒業式を迎えるために精進あるのみだ！



◀主人公の幼なじみ詩織ちゃん。彼女から告白してもらうのを目的にするのもいいが他にも魅力的な女の子はたくさんいる。



▶勉強をして学力を上げたり、クラブ活動に精を出して学園のヒーローをめざしたり、主人公の3年間はいそがしい。



▲女の子とデートをして親しくなるのも大切。女の子の好みをあらかじめチェックしておかないと、誘っても断られてしまう場合がある。情報収集も忘れずにしておきたい。



[育成コマンド]
パラメータを上げて意中の女の子を振り向かせよう



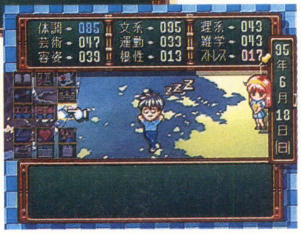
▲ある程度のパラメータがないと女の子は告白をしてくれない。日頃からコツコツとコマンドを実行して鍛えておこう。

育成コマンドは全部で8種類。実行するたびに該当するパラメータが上がっていくが、その他のパラメータが下がることがある。たとえば運動コマンドを選ぶと「運動」は上がるが「文系」などの学力パラメータが下がることがあるのだ。パラメータがかたよらないように、バランスよく実行していくといいだろう。

また平日と休日ではパラメータの上がり方がちがう。休日はパラメータの上昇値が平日4日分に対して減少値が平日の1日分となっているのだ。ただし休日はデートができる貴重な1日。鍛錬ばかりしていてはもったいないぞ。



◀女の子によっては特定のパラメータだけが高ければ告白してくれる。短所を気にせず1つのコマンドを続けるのも手だ。



▶体調が低かったりストレスが高かったりするとケガ、ノイローゼ、病気になる。こまめに休養をとることも忘れずに。

♥バイオリズムで成功率がアップ♥

コマンドの成功率はバイオリズムに関係している。究極のパラメータをめざすならこれらにも気を使ってみよう。

文系学習	知性リズム	文芸部	知性リズム
理系学習	知性リズム	演劇部	感情リズム
芸術系学習	感情リズム	科学部	知性リズム
運動	身体リズム	電脳部	知性リズム
遊び	感情リズム	美術部	感情リズム
おしゃれ	感情リズム	吹奏学部	感情リズム
休養	影響なし	各運動部	身体リズム



◀赤が身体、黄色が感情、緑が知性。画面は2週間分を表しており中央が現在だ。波が中央から遠いほど成功率が高い。



◀一週間ヘマをせずに鍛錬できた場合、女の子がほめてくれることがある。



[出会い] プレイヤーが成長すると女の子たちが登場



▲女の子が登場しないことには親しくなることさえできない。告白されたい子は早めに登場させるといいだろう。

主人公のパラメータが上がっていくと詩織ちゃん以外の女の子と出会うことができる（例外あり）。同じ女の子でも主人公がとった行動によって登場の仕方が変わる場合があるので、いろいろと試してみるといいだろう。

普通にプレイしていれば次々に女の子が登場するはずだが、そうなると全員に嫌われないよう苦労するハメになる。詳しくは68ページで説明するが、本命を決めているなら他の女の子は登場させないほうがいいということだけおぼえておこう。

ちなみに謎の体当たり＆留守電娘が登場するのは完全にランダム。あまり気にしないように。



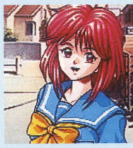
◀如月さん登場。このシーンは文系パラメータが高くなった後に文系学習コマンドを実行すると見られる。



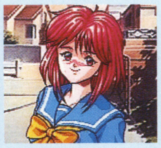
▶一方こちらはクラブでの出会いパターン。同じクラブに入って部活コマンドを何回か実行すると出会える。

女の子の表情の変化を見逃すな!!

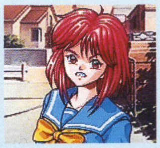
それぞれの女の子が主人公のことをどう思っているかは好雄に電話すればわかる。だが会ったときの表情からもある程度は察することができるのだ。また主人公の呼び方でもどのくらい親しくなったかがわかるぞ。



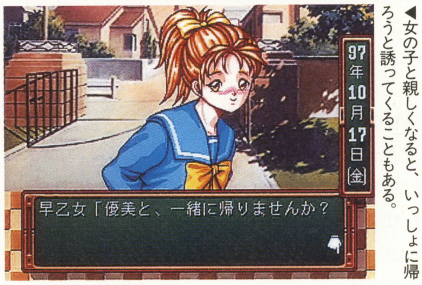
▲これは通常。お友だち、といったところか。



▲これはかなりときめいている状態だ。



▲かなり怒っている。電話でフォローしよう。



◀女の子と親しくなると、いっしょに帰ろうと誘ってくることもある。



[デート] 話題のデートスポットへ繰り出して女の子と親しくなろう



▲季節によって誘えるデート先は変わる。また情報誌をこまめにチェックすれば新たなデート先へ行けるようになるので、季節の変わり目（2、5、8、11月）は必ず目を通しておくこと。

日曜日になると女の子に電話をかけてデートに誘うことができる。デートに誘うことができるのはすでに登場していて、なおかつ好雄から電話番号を聞いている女の子だけだ。

デートに誘ったときにOKしてくれるかどうかはランダムだが、その女の子が好きそうな場所へ誘ったほうが成功の確率は上がる。ただし女の子によっては絶対に断られてしまう場所があるので、連続で断られるようならデート先を変えてみるといいだろう。

またデート中に出る選択肢の答え方によって女の子からの印象が変わるのでよく考えて選ぶこと。



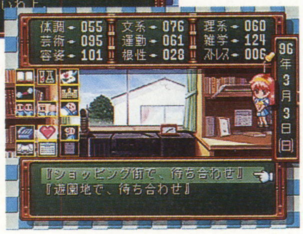
◀好雄に電話をかけて女の子の情報を仕入れておけば、デートに誘えるようになる。



▶デート先に来てくれたとしても、主人公の容姿が低いと帰ってしまう。身だしなみは大事だ。



◀デートの当日に他のコマンドを実行してデートをすっぽかすこともできる。当然、女の子はカンカンだ。



▶デートの予定がいくつかある場合は、今日のデート先を選ばなくてはいけない。まちがえると遅刻するぞ。



▲この選択肢がポイント。女の子にいい印象を与えるためにも最適なものを選びたい。女の子の性格をよく考えよう。

ライターのコメント

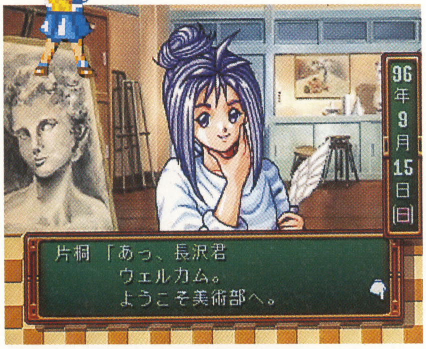
いわゆる育成シミュレーションの部類に入るのだろうが、恋愛というスパイスがふりかかっているせいで他の同ジャンルゲームとはかなり印象がちがう。女の子の反応に思わずドキリとさせられることもしばしばあるほどだ。

またゲーム自体の作りも奥が深く、プレイするたびに新たな発見があったりする。普通はそこまでこだわらないだろう、という点までしっかり作られているのだ。こういったところが、多くのユーザーを引きつけているのかもしれない。

いずれにしろPSを持っているユーザーなら買って損はないはず。特にヤンエグ層はかつての高校時代を思い出して感慨にふけってしまうことまちがいなし。



[クラブ活動] クラブに入部してあの娘のハートをつかもう



▲クラブに入れば同じ部にいる女の子と親しくなるチャンスが増える。本命がいるなら同じ部を選ぶといいだろう。

高校3年間を勉強だけで終わらせる、というのではもったいない。というわけでクラブ活動だ。

きらめき高校には文化系クラブが6つ、運動系クラブが5つある。主人公はこの中から好きなクラブを選んで入部することができる。クラブの掛け持ちはできないが、いったん退部してから他のクラブへ移ることはできるようになっている。

クラブへ入っていないと起こらないイベントもいくつかあり、内容はクラブごとに違う。インターハイ、甲子園、コンテスト優勝などクラブに精を出さないと見ることはむずかしい。勉強とクラブを両立させていろいろなことを体験しよう。


◀毎年夏休みには一週間の合宿がある。食中毒や風呂のぞきなどいろいろなことが起こるあわただしい合宿だ。



▶運動部の場合、毎月第3日曜日の練習に参加しなくてはいけない。ときどき女の子が応援に来てくれることも。

♥1つのクラブに所属し続けると……♥

3年間同じクラブの夏合宿に参加すると3年目の合宿が終わった時点でクラブの奥義が身につく。戦闘時にすさまじい威力を発揮するとともに、どれも凝った演出がなされているので一見の価値ありだ。ちなみに3年間クラブに入らないでいるといつのまにか帰宅部の奥義が身につく。


◀途中で退部しても、夏合宿さえ参加すれば奥義は身につく。

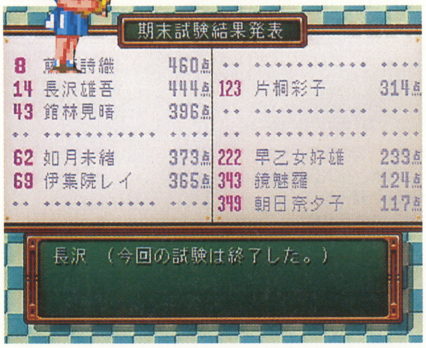

▶演劇部奥義、脱力漫才。いっしょにいる女の子のつっこみに注目!



▲夏合宿で初めて女の子が登場する場合は特別なイベントを見られる。興味があるなら夏までわざと登場させないでおこう。



[学校行事] いい成績を残せばみんなから注目される



▲試験でいい成績を残せば女の子から注目される。試験前には集中的に勉強をしておくといいだろう。

普通の高校と同じようにきらめき高校でもいろいろな学校行事が行われる。普段の学校生活を忘れて楽しむということ以外にも、これらの行事でいい成績を残すと女の子にいい印象を与えることができるのだ。

期末試験は各学期の最後に行われる。もちろん普段から勉強に精を出していないといい成績を残すことはできない。体育祭と文化祭はそれぞれ6月と10月に毎年行われる。文化祭では2年目の電脳部でミニゲームを楽しめるはずだ。修学旅行は2年生の9月。行き先や自由行動日にいっしょに行動する女の子を選ぶことができる。

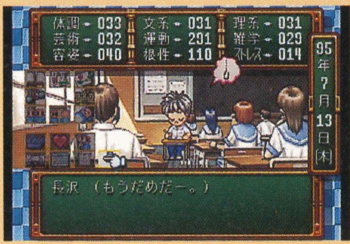

◀体育祭では4つの競技の中から参加するものを選ぶ。各競技とも運動パラメータが高いと早く走れて有利だ。



▶文化祭では女の子といっしょに見てまわることができる。出展側の場合はランダムでだれか1人が遊びに来てくれる。

♥試験では赤点に気をつけて♥

試験で3つ以上の赤点をとると次の週は補習となり、学習系のコマンドしか選べなくなってしまう。もちろんデートもできなくなるので、予定を入れているとすっぽかしてしまうことになる。テスト期間にノイローゼになっていると赤点を取る可能性が大きいので、あらかじめ休養をとっておこう。



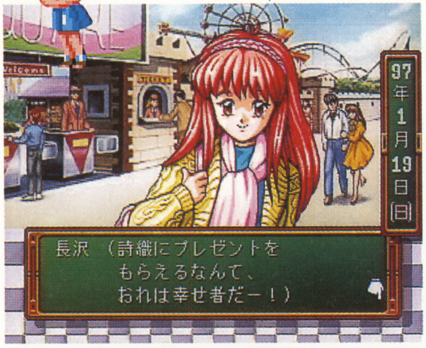
◀メッセージが「もうだめだ〜」だと赤点。女の子にいい所を見せるどころか補習を受けるハメに。



▲修学旅行では好きな娘といっしょに行動できる。ただし断られると好雄といっしょに行動するハメになってしまうのだ。



[イベント] 女の子との楽しいひとときを過ごそう



▲親しくなっている女の子がいれば主人公の誕生日にプレゼントをもらえる。さびしい誕生日だけは迎えたくないものだ。

誕生日やクリスマスなどには特殊なイベントが起こる。女の子と楽しく過ごすためにもいつ、どこでどんなことが起こるのかをチェックしておきたいものだ。定期的に起こるのは主人公や女の子の誕生日、夏休みのダブルデート、クリスマス、お正月、バレンタイン＆ホワイトデー。

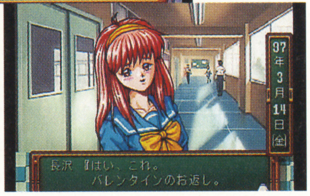
これらのイベントでうまく立ち回れば女の子の印象がグンとアップするのでくれぐれもヘマをしないように。



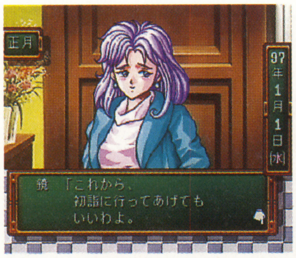
▲女の子の誕生日にはプレゼントをあげよう。もちろん事前に好みの品物をチェック！



◀年に一度のバレンタインデー。義理チョコばかりでは味気ない。ぜひとも本命のチョコレートをいただきたいところだが……。

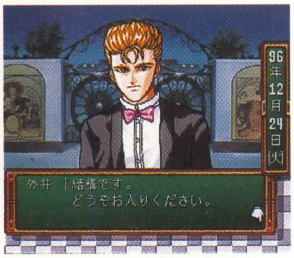


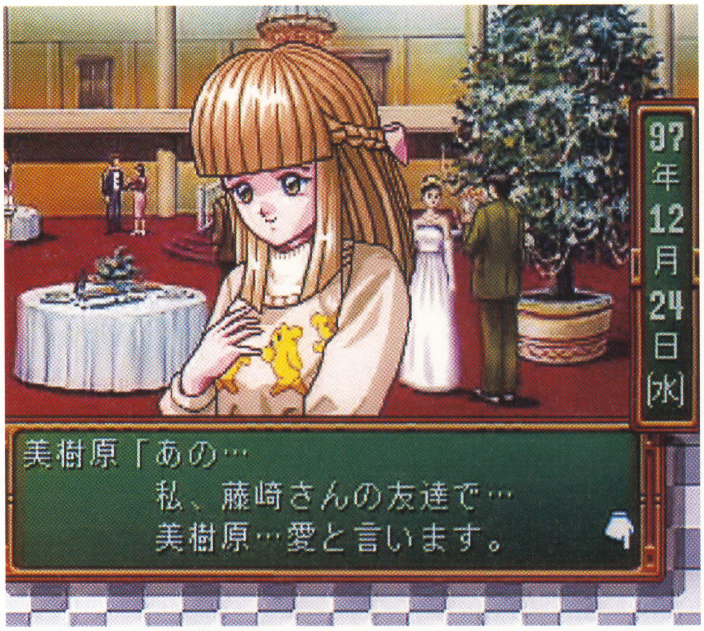
▶ホワイトデーにはだれか1人に特別なお返しをあげることができる。さらに親しくなるチャンスなので相手は慎重に選ぼう。



▲お正月といえば初詣。場合によっては女の子から誘いを受けることもある。

▼クリスマスは伊集院の家でパーティ。容姿か体力が高くないと参加できないぞ。





▲パーティでは着飾った女の子たちの姿を見ることができる。また詩織ちゃん、鏡さん、美樹原さんと会った場合はパーティ後にイベントが起こる場合がある。どれも一見の価値ありだぞ。

誕生日によってイベントが変わる？

主人公や詩織ちゃんの誕生日をある特定の日に設定しておくと普段とは違うイベントを見ることができる。効果があるのはインターハイ決勝やバレンタインデーなど。また主人公と詩織ちゃんの誕生日を同じにしてある条件を満たすと……！



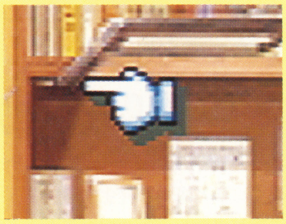
▲主人公か詩織ちゃんの誕生日を合宿期間中にして参加するとめずらしい私服を見られる。

●これから『ときメモ』を始める人への耳より情報集①

自分の部屋にはじつはいろいろな秘密が隠されている。たとえばステレオにカーソルを合わせてボタンを押すとラジオ放送を聞くことができる。内容は日によって変わる。昼と夜とで変化する場合もある。

また夜に窓の外に見える詩織ちゃんの部屋にカーソルを合わせてボタンを押すと、詩織ちゃんが羊の数を数えてくれる。せっかくだから最後までしっかりと聞いてみよう。

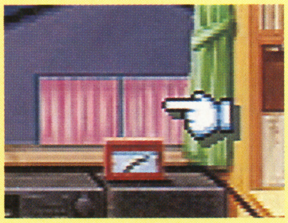
最後は便利なＱ＆Ａコーナーを見られる方法を紹介。夜に机についているライトの根元あたりにカーソルを合わせてボタンを押すと、システムの解説を見ることができる。取扱説明書には書いていない、ためになることが書いてあるので一度は目を通しておこう。



◀第三チェックポイント、ライトの根元。うまくいかないときはカーソルの動きを遅くしつつ、動かしながらボタンを連打。



◀第一チェックポイント、ステレオ。ゲームの経過日数や時間によって10種類の放送を聞くことができる。



◀第二チェックポイント、詩織ちゃんの部屋の窓。テープに録音しておいて、寝る前に聞くといいかもしれない？

お目当ての女の子に告白されるための

基礎交際術

女の子たちと出会うことは簡単だが親しくなるとなると話は別。告白されるほど、となればなおさらだ。ゲームを始めたばかりだと、女の子とはたくさん出会えたのになかなか告白してもらえない、ということはよくある。計画を立てず、やみくもにプレイしていたのでは告白どころか逆に怒らせてしまうことだってある。そこで、ここでは女の子たちから告白されるために必要なテクニックをまとめてみた。これらのテクニックを参考にして学園生活を送り、お目当ての女の子から告白されるようにがんばろう。



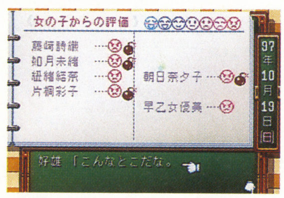




1 ♥♡♥♡本命の女の子以外はなるべく登場させない♥♡♥♡

本命以外の女の子がたくさん登場すると、それらの女の子の相手をしなければいけないので本命の女の子の相手をする時間が減ってしまう。かといってないがしろにすると傷つけてしまい、悪いウワサが本命の女の子にまでおよんでしまう。

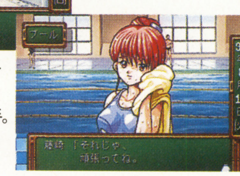
このような状況を防ぐには登場させる女の子を極力おさえるしかないのだ。方法は3年生になるまで女の子の登場条件を満たさないこと。それまではクラブ活動などでパラメータを上げるしかない。ただし3年になれば美樹原さん以外の女の子は登場しないので、ここからは好きなだけパラメータを上げることができる。



◀女の子がたくさん登場するとすぐに爆弾だらけになる。ある女の子と親しくなれば、その他の女の子の評価が下がってしまうのだから当然。5～6人くらいがちょうどいい。



◀休日ならコマンドを実行しても女の子は出現しない。デートを適度にしつつ、パラメータも上げておこう。

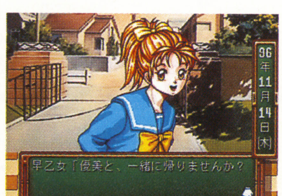


▶詩織ちゃんを出現させたくない女の子と同じクラブに所属させるのも手。詳しくは70ページのコラムで。

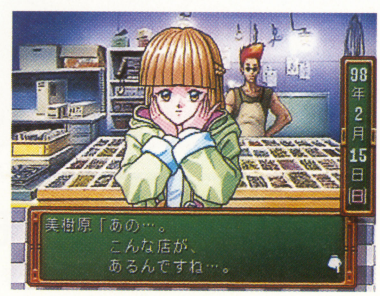
2 ♥♡女の子がたくさん登場した場合はひたすらご機嫌をとる♥♡

女の子がたくさん登場すると下校やデートのお誘いが多くなる。これにすべて応じていると他の女の子の機嫌がすぐに悪くなってしまうぞ。つねに本命以外の女の子からは好かれすぎないように気をつけよう。好かれすぎないためには女の子のお誘いに応じる回数を3回に1回くらいにすること。学校行事で目立たないことも重要だ。

またデートをするときも気をつけたい点がある。本命以外の女の子とデートするときはあまり好きではない場所へ連れていくのだ。こうしておけば評価が低くなり好かれすぎないはずだ。



◀ひどくなると毎日のように女の子からいっしょに帰ろうと誘われる。もちろんうれしいことなのだが、すべて応じていると本命の女の子の機嫌がすぐに悪くなってしまう。



◀ときには冷たくすることも必要。というわけで普段は行かないジャンク屋へ。

3 ♥♡♥♡爆弾が発生したらすみやかに処理すること♥♡♥♡

女の子の機嫌が悪くなると爆弾が発生する。さらに放っておくと爆弾が爆発し、その女の子と主人公の関係が大幅に下がってしまう。そればかりか登場している女の子全員の主人公に対する評価が下がってしまうのだ。ご機嫌をとりそこねて爆弾が発生した場合はすぐにデートに誘って爆弾を取り除こう。機嫌が悪くなると女の子の表情や態度が変わるのですぐにわかるはずだ。

そして爆弾が爆発してしまったら本人だけでなく、全員に電話をかけまくること。でないと他の女の子にも爆弾が発生してしまうぞ。



◀まずい、紐緒さんの機嫌が悪くなっている。はやく電話しなくては。ちなみに98年以降は絶対に爆弾が爆発しない。安心して本命にデートラッシュをかけられる。



◀ドカーン、という爆発音の後に好雄からの電話の呼び出し音。一番むなしい瞬間かもしれない。



▶大量の爆弾処理はまず最初の4週間に電話をかけまくり、その後の4週間でデートをこなす。



登場キャラ別ワンポイントアドバイス

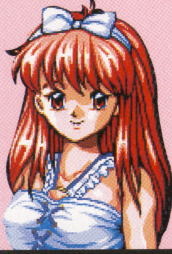
ここからは各キャラ別に出現条件や告白される条件をまとめてみた。ちなみにクリスマスパーティ参加時に登場している女の子が２人以下の場合は、その他の女の子の中からランダムで登場するようになっているぞ。

藤崎詩織

ふじさきしおり

誕生日	プレイヤーが決定
星座	プレイヤーが決定
血液型	プレイヤーが決定
身長	158cm
スリーサイズ	1年／83･56･84 2年／84･56･85 3年／85･57･86
所属部	プレイヤーが決定
趣味	音楽鑑賞
TEL	○×△−×○△○





詩織ちゃんはゲームスタート時から必ず登場している。また告白されるには文系、理系、芸術、運動、雑学、容姿、根性が高くないといけない。男の子の理想はかなり高めだ。

早乙女優美

さおとめゆみ

誕生日	5月16日
星座	牡牛座
血液型	O型
身長	155cm
スリーサイズ	1年／79･59･82 2年／81･60･84
所属部	バスケ部
趣味	ゲーム
TEL	○○○−△△×○





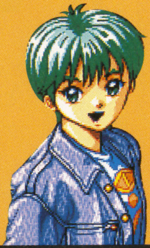
親友の好雄の妹。２年生になると好雄から紹介されることになる。好かれやすいので本命が他にいるときは要注意。告白されるには運動、雑学、容姿を重点的に鍛えよう。

清川望

きよかわのぞみ

誕生日	12月３日
星座	射手座
血液型	A型
身長	163cm
スリーサイズ	1年／82･58･83 2年／83･58･83 3年／83･59･84
所属部	水泳部
趣味	ジョギング
TEL	△××−○×△×





運動コマンドを実行しまくるか、水泳部に入って部活をしまくると登場する。運動が得意な彼女からの告白は、運動と根性を徹底的にアップさせればしてもらえるはずだ。

虹野沙希

にじのさき

誕生日	1月13日
星座	山羊座
血液型	A型
身長	156cm
スリーサイズ	1年／81･59･82 2年／82･59･83 3年／82･60･84
所属部	野球orサッカー部のマネージャー
趣味	料理
TEL	△×○−△△××



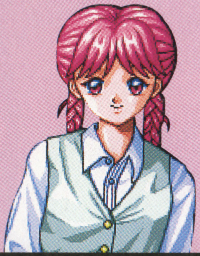


運動コマンド、もしくは彼女と同じクラブに入って部活コマンドを使いまくると登場。がんばっている人が好きな彼女らしく、告白条件は運動、容姿、根性が高いこと。

古式　ゆかり
こしきゆかり

誕生日	6月13日
星座	双子座
血液型	B型
身長	157cm
スリーサイズ	1年／80・59・84 2年／81・60・84 3年／82・60・84
所属部	テニス部
趣味	編み物
TEL	○○○－×△△×

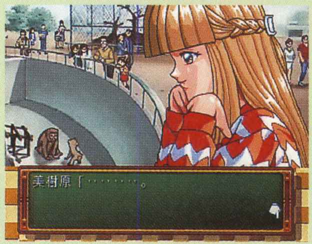


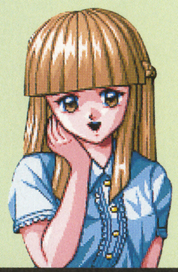


お嬢様育ちでテンポがスローリーな古式さんは運動コマンドかテニス部に入部した後にクラブコマンドをたくさんすると登場。運動と容姿を上げて古式さんを振り向かせよう。

美樹原　愛
みきはらめぐみ

誕生日	9月5日
星座	乙女座
血液型	A型
身長	150cm
スリーサイズ	1年／78・57・79 2年／78・58・79 3年／79・58・80
所属部	無所属
趣味	ペットと遊ぶこと
TEL	○×△－△×○○



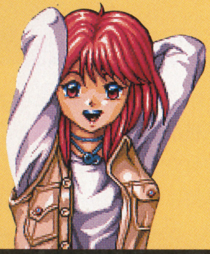


主人公が期末テスト、体育祭、文化祭、練習試合などでいい成績を収めるとクリスマスパーティかバレンタインデーに登場。告白条件は文系、理系、芸術、雑学、容姿が高いこと。

朝日奈　夕子
あさひなゆうこ

誕生日	10月17日
星座	天秤座
血液型	B型
身長	159cm
スリーサイズ	1年／83・59・85 2年／83・60・86 3年／85・60・86
所属部	無所属
趣味	流行の場所に行くこと
TEL	○△○－×△○△



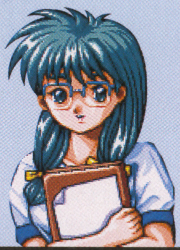


遊びコマンドを何回も実行すると廊下でぶつかる。これを何回か繰り返すとデートに誘えるようになる。流行に敏感な彼女から告白されるには雑学と容姿が高くないとダメ。

如月　未緒
きさらぎみお

誕生日	2月3日
星座	水瓶座
血液型	A型
身長	156cm
スリーサイズ	1年／80・59・82 2年／80・59・83 3年／81・59・83
所属部	文芸部or演劇部
趣味	読書
TEL	××△－○△○×





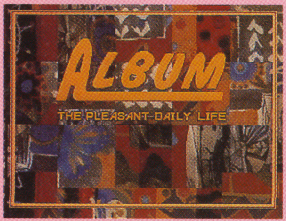
文系コマンドか同じクラブに入って部活コマンドを使いまくると登場。文学を愛する如月さんだけに、告白してもらうには文系と容姿が高くないといけない。

●これから『ときメモ』を始める人への耳より情報②

詩織ちゃんの所属クラブは誕生日によって変わる。（誕生月＋誕生日×3）÷11の余りが0＝文芸部、1＝演劇部、2＝科学部、3＝電脳部、4＝美術部、5＝吹奏学部、6＝野球部、7＝サッカー部、8＝テニス部、9＝水泳部、10＝バスケ部となっている。さらに所属部が1つに決まっている女の子と同じクラブに詩織ちゃんを所属させると、その女の子は登場しなくなるので便利。

次にコナミコマンド（↑↑↓↓←→←→×○）について。これをいろんな所で入力するといろいろなことが起こる。ためしにカラオケ屋でコマンドを入れてみよう。

最後にエンディングを見終わったらボタンを押さずにいること。いいことがあるぞ。



◀エンディング後に何もしないとこのアルバムモードが始まる。3年間の思い出をじっくりと見ることができるぞ。



◀ここで詩織ちゃんの所属クラブが決まる。清川さんや古式さんと同じクラブにすると彼女たちは登場しなくなるので注意。



◀カラオケ屋に何回か行っている状態でコナミコマンドを使うとカラオケモードになる。さらにコマンドを使うと……！

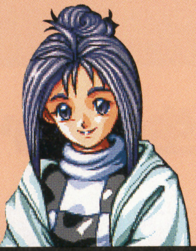
片桐彩子

かたぎりあやこ



誕生日	9月30日
星座	天秤座
血液型	B型
身長	159cm
スリーサイズ	1年／86・60・86 2年／86・59・86 3年／86・60・87
所属部	美術部or吹奏学部
趣味	絵を描くこと
TEL	△×○－×○×○

芸術を愛する片桐さんは芸術コマンドか同じクラブに入って部活コマンドを何度か実行すると登場する。告白してもらうには当然、芸術と容姿を上げることが条件だ。



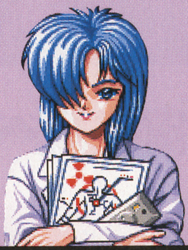
紐緒結奈

ひもおゆいな



誕生日	7月7日
星座	蟹座
血液型	A型
身長	161cm
スリーサイズ	1年／84・59・84 2年／84・59・84 3年／85・59・86
所属部	科学部or電脳部
趣味	実験と研究
TEL	△△△－○○×○

理系コマンドか同じクラブに入って部活コマンドを実行しまくると登場。マッドサイエンティストの彼女からは、理系と容姿を上げておけば告白してもらえるぞ。



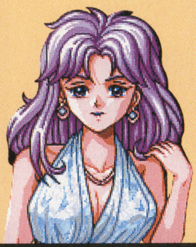
鏡魅羅

かがみみら



誕生日	11月15日
星座	蟹座
血液型	O型
身長	167cm
スリーサイズ	1年／90・60・88 2年／92・61・89 3年／93・61・89
所属部	無所属
趣味	ウインドーショッピング
TEL	△△×－○××△

鏡さんは女王様タイプ。男の子のルックスを何よりも重視する。当然、登場条件は容姿を上げておしゃれコマンドを実行すること。告白は芸術、雑学、容姿が高ければしてくれる。



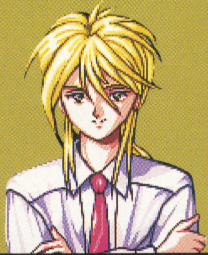
伊集院レイ

いじゅういんれい



誕生日	8月23日
星座	乙女座
血液型	AB型
身長	172cm
所属部	私設部
趣味	宝石収集
TEL	○△×－○△×○

世界有数の大金持ち、伊集院財閥の跡取り。きらめき高校理事長の孫でもある。なぜか電話をかけることができるので、何度も何度もかけてみよう。すると……！



早乙女好男

さおとめよしお



誕生日	4月4日
星座	牡羊座
血液型	B型
身長	167cm
所属部	無所属
趣味	ナンパ

主人公の大親友。情報通の彼からは女の子の情報をいろいろと聞くことができる。困ったときは彼に頼ってみよう。また夏休みにはダブルデートに誘ってきたりもする。



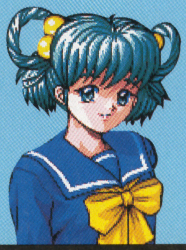
館林見晴

たてばやしみはる



誕生日	3月3日
星座	魚座
血液型	A型
身長	153cm
スリーサイズ	1年／81・58・82
所属部	文芸部
趣味	好きな男の子を見つめること

何度も主人公にぶつかってきたり、留守番電話をかけてくる謎に包まれた少女。デートに誘うことはできない。こちらからは何もできないのであまり気にしないでおこう。



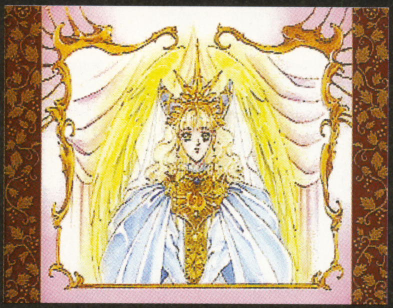
GAME TITLE

アンジェリークSpecial

HARD: SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA

メーカー	光栄／NECHE（FX）
価格／発売日	7800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

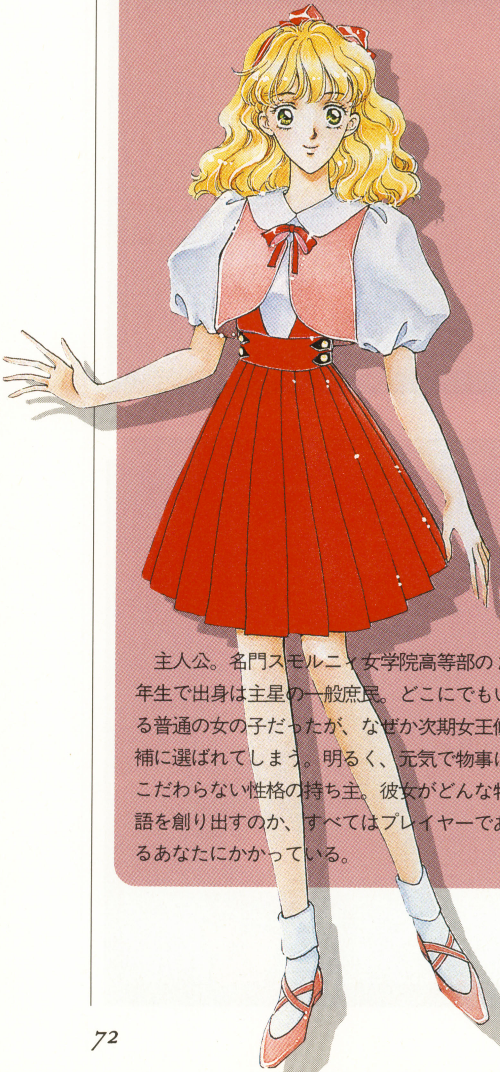


宇宙を統べる女王となるか、恋に生きるか…？新感覚 SLG

明るく元気な女王候補

アンジェリーク リモージュ

(Angelique-Limoge) ●主人公

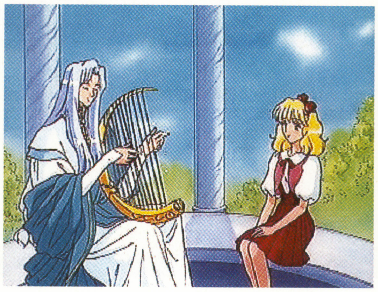


主人公。名門スモルニィ女学院高等部の２年生で出身は主星の一般庶民。どこにでもいる普通の女の子だったが、なぜか次期女王候補に選ばれてしまう。明るく、元気で物事にこだわらない性格の持ち主。彼女がどんな物語を創り出すのか、すべてはプレイヤーであるあなたにかかっている。

業界初の女の子向けゲーム「アンジェリーク」(SFC)発売から１年半、魅惑の声とアニメーションを追加して贈る新感覚 SLG「アンジェリーク Special」の登場だ。女性ユーザーの支持を一身に受ける注目の１本だぞ。

なぜか女王候補に選ばれてしまった主人公アンジェリーク。ライバルの少女ロザリアと女王の座をかけて競い合うんだけど、協力してくれる守護聖たちは皆すてきな人ばかり。女王もいいけど、立場を越えた恋愛……なんてのもいいかも？

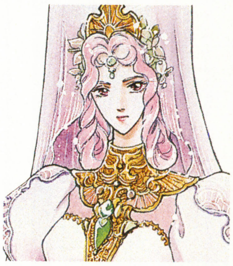
マルチエンディング採用で、何度でも遊べる男子禁制ゲーム、あなたはどんな結末をお望み？



SFCソフト「アンジェリーク」に比べ、イベントも増えている。見逃せない！

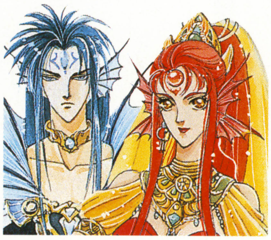
【良き協力者達】

女王補佐官 ディア



アンジェリークたちの良き相談相手となってくれる、現女王の補佐官。守護聖についても、長いつきあいのためかくわしく知っている。気になることがあったら、迷わず訪ねてみよう。

パスハ&サラ



異星の民だがわけあってこの星で働いている。パスハは王立研究院の責任者、サラは占いの館の占い師である。人もうらやむ恋人同士なのだ。

完璧にして最強のライバル

ロザリア デ・カタルヘナ

(Rozalia-De-Catargena) 声●三石琴乃



もう１人の女王候補、つまりはライバル。アンジェと同じくスモルニィ学院の２年に在籍している。主星の大貴族の出身で、どこから見ても正真正銘のお嬢様。気が強く負けず嫌いの上、プライドの高さも相当なもの。アンジェに対して、いつもバカにしたような態度を取るが、本当は悪い子ではないらしい。



『誇り』を与える光の守護聖

ジュリアス

(Julious) 声●速水　奨

推定年齢●25歳
身長●188cm　体重●70kg
誕生日● 8 月16日
星座●獅子座　血液型●O型
趣味●チェス、乗馬
好きな食べ物●エスプレッソ、テリーヌ
嫌いな食べ物●オイスター、フライドライス
女性のタイプ●美優賢を備えた女性
出身●主星（貴族）

代々守護聖を輩出してきた大貴族の子息で、幼いころから守護聖としての教育を受けてきたという実力者。守護聖としての在位年数ももっとも長く、女王に絶対の忠誠を誓っている。つねに冷静（本人談）だが、少々思い込みが激しく、すべてに厳しく当たるために周囲の評判はあまり良くない。また、守護聖の間でも彼に反発するものが多い。そんな彼の、かたくなな心を解きほぐすことはできるのか？

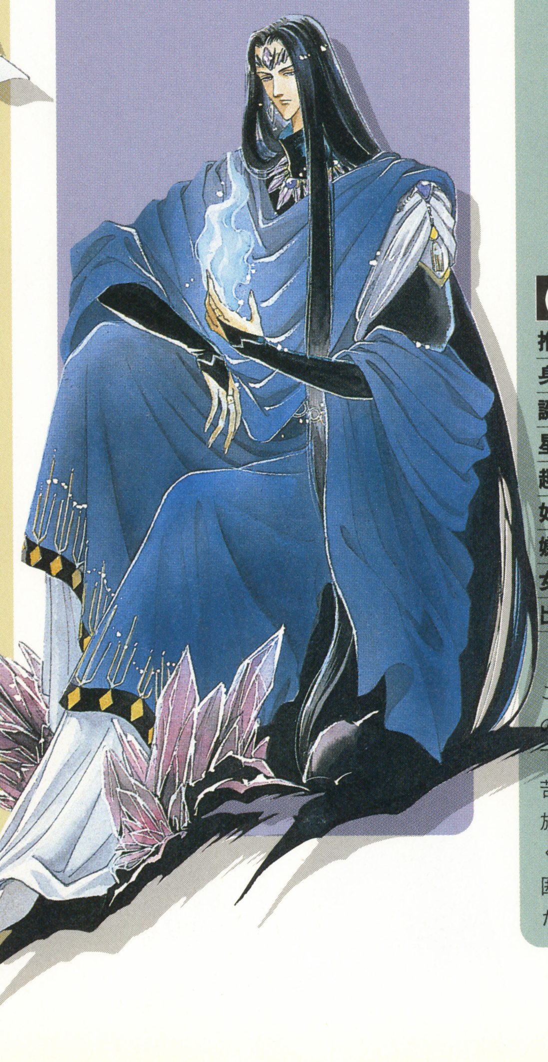
『安らぎ』を与える闇の守護聖

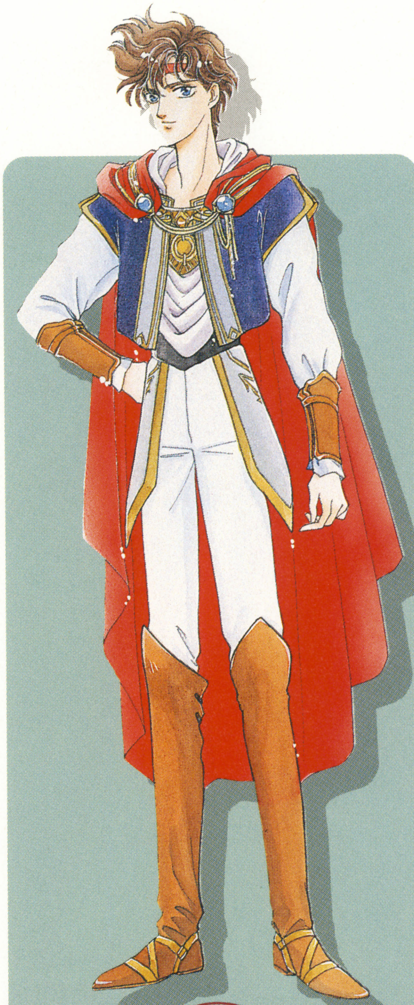
クラヴィス

(Clavis) 声●塩沢兼人

推定年齢●25歳
身長●190cm　体重●73kg
誕生日●11月11日
星座●蠍座　血液型●A型
趣味●占い、瞑想、星を眺めること
好きな食べ物●アイリッシュカフェ、ライチ
嫌いな食べ物●エスカルゴ、ロブスター
女性のタイプ●聡明な女性
出身●不明

無気力で、何に関しても関心を持たず、他人に興味をもたれることも好まない。唯一、リュミエールにのみ心を許している。現女王と何かあったらしいが、それがどういったものなのか、その過去を知るものは少ない。出身も明らかではなく、流浪民ではないか、というウワサがあるだけだ。近寄りがたい雰囲気の守護聖だが、心を開いてさえくれれば、優しいことばをかけてくれることも……。





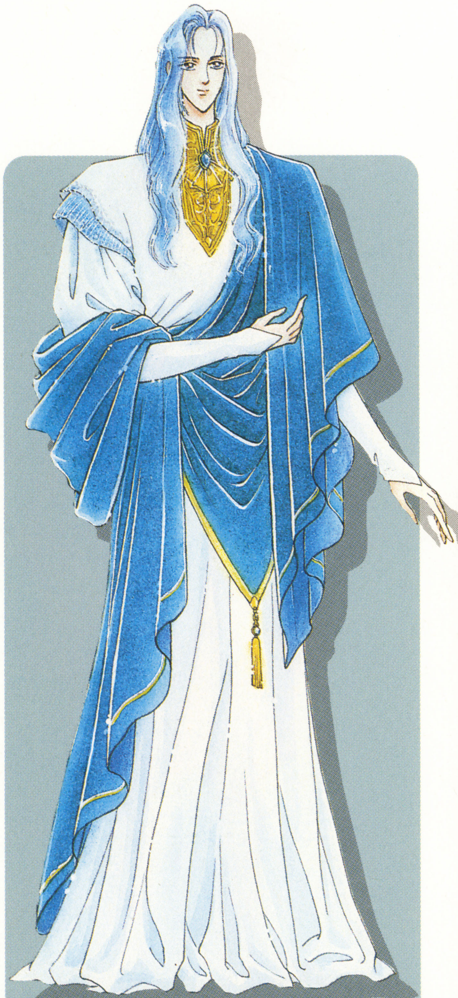
『勇気』を与える風の守護聖

ランディ

(Randy) 声●林　延年

推定年齢●18歳
身長●174cm　体重●61kg
誕生日● 3 月28日
星座●牡羊座　血液型●O型
趣味●アーチェリー、スポーツ全般
好きな食べ物●コーラ、ハンバーガー
嫌いな食べ物●シイタケ、トマト
女性のタイプ●大人っぽい娘
出身●主星（父は貴族）

元気でさわやか、正義感が強くて曲がったことが大嫌い、という正統派ヒーロータイプの守護聖。運動神経もバツグンだが、少々口下手なところがあり、女の子とつきあうのは苦手という純情なところもある。父親が貴族、母親が庶民という複雑な家庭で、まっすぐに生きてきた彼の明るい笑顔は、いつも周囲の人びとをなごませてきたのだ。そんな彼だが、弟同然のマルセルにはなぜか弱い。



『優しさ』を与える水の守護聖

リュミエール

(Lumiale) 声●飛田展男

推定年齢●21歳
身長●183cm　体重●67kg
誕生日●5月3日
星座●牡牛座　血液型●A型
趣味●水彩画
好きな食べ物●ハーブティ、香草サラダ
嫌いな食べ物●ターキー、フォアグラ
女性のタイプ●思いやりのある女性
出身●海洋惑星（芸術家の家）

誰に対しても優しく丁寧。いつも穏やかな微笑みを絶やさず、人当たりもいい。自己主張の強い守護聖の中にあっては貴重な存在といえる。かといって優柔不断というわけではなく、争いをことごとく嫌うなど、心の奥には強いものを秘めているようだ。また、芸術に深い関心を持ち、水彩画やハープ演奏にその才能を見せる。彼と仲良くなれば、その一端が見られるかもしれない。

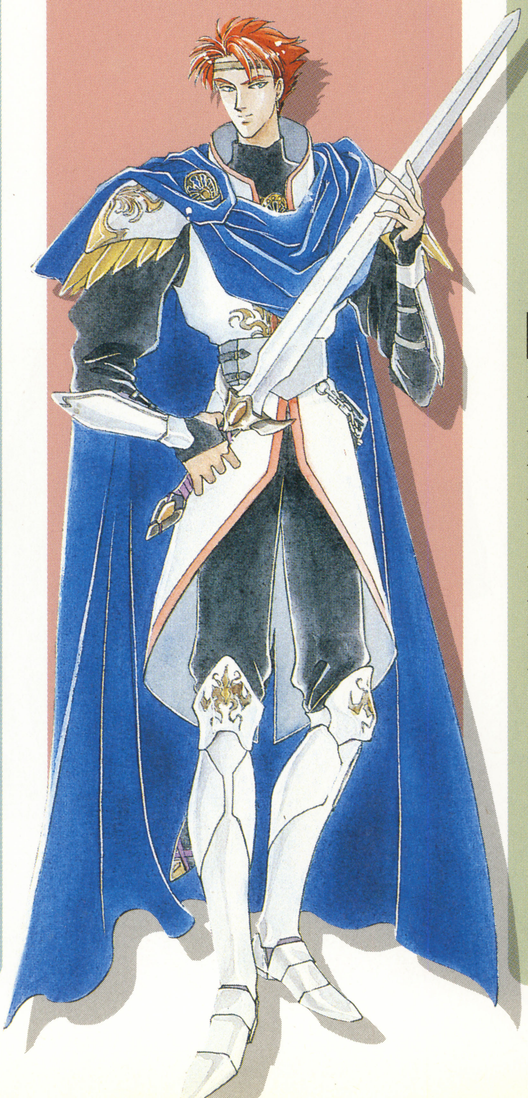
『強さ』を与える炎の守護聖

オスカー

(Oscar) 声●堀内賢雄

推定年齢●22歳
身長●189cm　体重●79kg
誕生日●12月21日
星座●射手座　血液型●AB型
趣味●フェンシング、ガールハント
好きな食べ物●カプチーノ、シュラスコ
嫌いな食べ物●グリンピース、マヨネーズ
女性のタイプ●色っぽい女
出身●草原の星（軍人の家系）

自信家で強引、キザなセリフも平気で言ってのける守護聖一のプレイボーイだ。女性とあらば口説かずにはいられないという。ただし、けっして女性を蔑視しているのではなく、敬愛し、守るべきものだと考えている。軍人の家に生まれ育った彼は、幼いころから剣術をたしなみ、今ではかなりの腕前を持っているらしい。





『豊かさ』を与える緑の守護聖

マルセル

(Marcel) 声●結城比呂

推定年齢●14歳
身長●164cm　体重●46kg
誕生日●2月27日
星座●魚座　血液型●B型
趣味●草花を育てる事、動物と遊ぶこと
好きな食べ物●プリン、チェリーパイ
嫌いな食べ物●鶏肉、ピーマン
女性のタイプ●優しくて動物好きな人
出身●緑の惑星（大農園）

守護聖の中では最年少。今回、初めて守護聖としての力を使うことになった。純真で天真爛漫、ちょっとわがままで世間知らずのところもあるが、まだ子供だからしかたない。優しい両親と多くの兄や姉のもとで、甘やかされて育ったため、愛されることが当然だと思っているのだ。草花を育てることと動物が大好きで、チュピという名前の青い小鳥を飼っている。

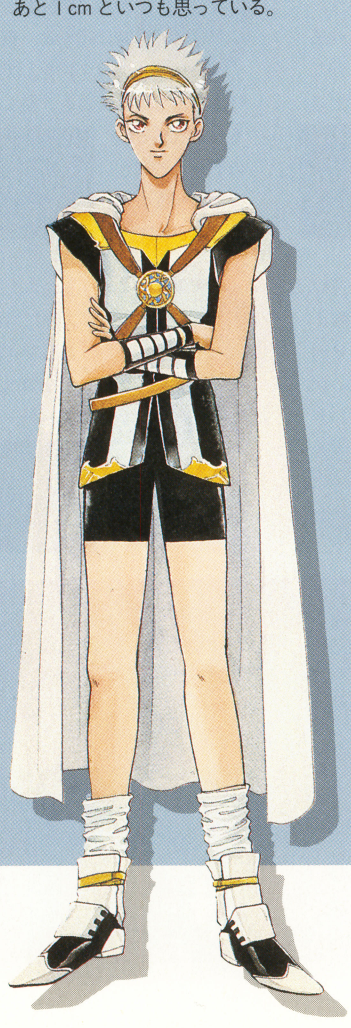
『器用さ』を与える鋼の守護聖

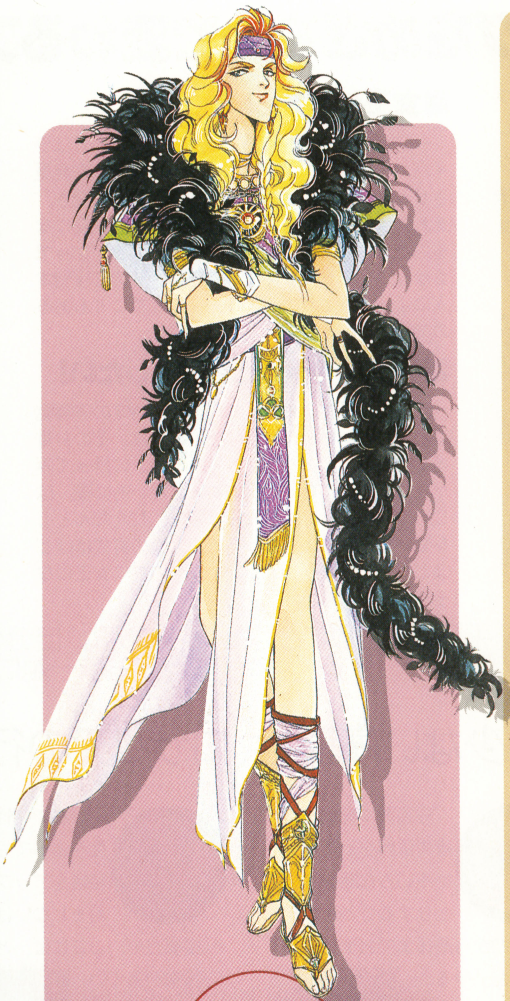
ゼフェル

(Zephel)　声●岩田光央

推定年齢●17歳
身長●169cm　体重●51kg
誕生日●6月4日
星座●双子座　血液型●B型
趣味●機械いじり、スカッシュ
好きな食べ物●チキンカレー、チリドッグ
嫌いな食べ物●甘い物
女性のタイプ●男にこびないヤツ
出身●工業惑星（技師の家）

メカいじりが好きな普通の少年だったはずが、いきなり守護聖に任命され、無理やり連れてこられたといういらだちから、ほかの守護聖や女王に反発心を抱いている。とくにランディとは犬猿の仲と言ってもいい。口は悪いが別に悪意があるわけではなく、相手の優しさに気づきながらも素直になれないだけなのだ。こっそり身長にコンプレックスを持ち、あと1cmといつも思っている。





『美しさ』を与える夢の守護聖

オリヴィエ

(Olivie)　声●子安武人

推定年齢●22歳
身長●180cm　体重●63kg
誕生日●10月20日
星座●天秤座　血液型●O型
趣味●化粧
好きな食べ物●キャビア、トロピカルフルーツ
嫌いな食べ物●タバスコ、サラミ
女性のタイプ●かわいい娘
出身●寒冷な惑星

守護聖としての威厳もなんのその、ジュリアスの説教も聞き入れず、華美な衣装で自由気ままに振る舞う変わり者の守護聖。ファッションと化粧にはとくにうるさく、自分の顔をメイクするのも、他人の顔をメイクするのも大好き。一見、頼りない遊び人のように見えるが、その考え方はまさにオトナ。自分を第三者の位置に置くことで、広い視野で物事を見つめることができるのだ。

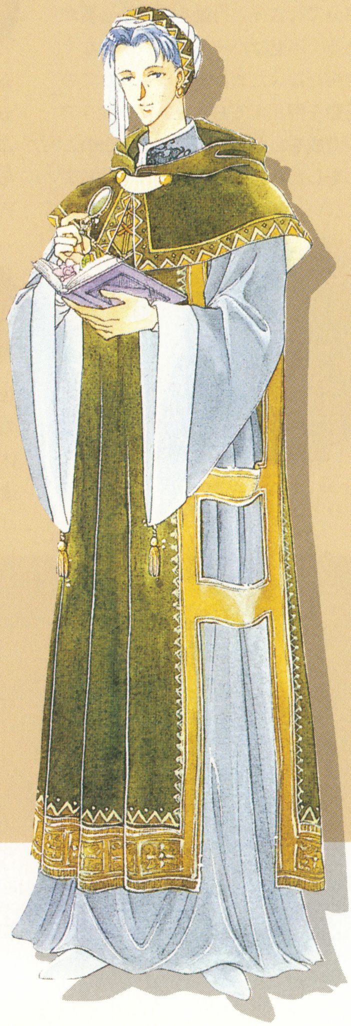
『知恵』を与える地の守護聖

ルヴァ

(Luva)　声●関　俊彦

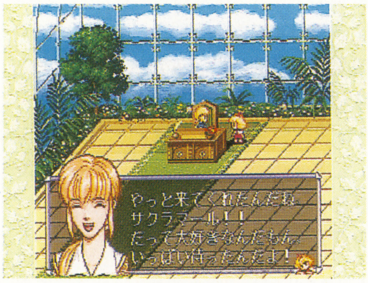
推定年齢●26歳
身長●177cm　体重●65kg
誕生日●7月12日
星座●蟹座　血液型●AB型
趣味●読書、釣り
好きな食べ物●緑茶、おせんべい、みそ汁
嫌いな食べ物●フライドチキン、ブルーチーズ
女性のタイプ●向学心のある女性
出身●砂の惑星（学者の家）

最年長の守護聖。代々学者という家に生まれたためか、穏やかでもの静かな人柄、そして深い知識の持ち主。誰からも一目置かれているが、トラブルの仲裁役という貧乏クジをよく引いてしまう、損な性格の持ち主でもある。その落ち着きぶりから年上に見られがちだが、本当はのんびりとした、優柔不断の天然ボケ青年。女性に対してはオクテで、女の子と1対1で付き合ったこともないらしい。



どんなエンディングをめざすかで変わるプレイスタイル

SFC版「アンジェリーク」より難易度がアップした「～Special」では、明確な目的を持ってプレイしないと思い通りのエンディングは迎えられない。とは言っても、このゲームには正しい攻略法というのは存在しないので、ここではアドバイスを含めた総合的な紹介をしていこう。



◀ただ漠然と「育成」したり、守護聖とつきあったりするのはあまり良くないぞ。

■女王になりたい!

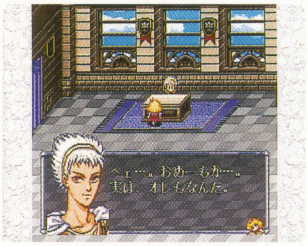
一応ゲームの目的である「女王就任」。これはライバルのロザリアよりも早く、自分の大陸を発展させればいい。こまめに大陸の民の要望を聞き、それに見合った力を送ってもらうことが重要になる。ただ、守護聖たちともそこそこ仲良くなっておかないと、せっかくできた建物がその守護聖本人によって壊されてしまう……なんてこともあるので注意しよう。

■特定のキャラと仲良くしたい!

女王になんてなれなくていいから特定の守護聖様とおつきあいしたい！　その場合は、そのお目当ての守護聖とお話をしたり、デートに誘ってみたりしよう。また、サラのおまじないも必需。はじめはそっけない態度の守護聖も、だんだんと心を開いてくれるようになるぞ。大陸の育成はほどほどにしておこう。エンディングの前に女王になってしまうからね。



◀大陸の民が何の力を必要としているか、つねにチェックしておきたい。民の望む力を送れば、大陸は効率よく発展するぞ。



◀育成は控えること。妨害をうまく使っていくと効果が高い。余裕を見て部屋に行ったり、おまじないをしたりするのだ。

平日(月～金)

平日にできることはたくさんある。自分の目的に応じた行動を取っていこう。ライバル、ロザリアの一挙一動にも注意したい。

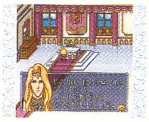
(ハート(力)の少ない序盤は、ロザリアの行動に注意して!)

朝、いきなり守護聖の訪問を受けることもあるが、そうでない場合は自分で行き先と行動を決める必要がある。序盤はハート（力）が少なく、余裕がないため、まずはロザリアの行動を押さえておきたい。ロザリアが育成をしたら妨害、そのほかのことをしたらアピール、もしくはおまじない。これで謁見も怖くないハズ。



▲ロザリアがどこに何をしにいったのか、手遅れになる前に手を回しておくのだ！

聖殿　守護聖に育成、妨害の依頼をしたり、いろいろな話を聞いたりすることができる。最初から最後までお世話になる場所だ。やることがなかったら、とりあえず行ってみよう。



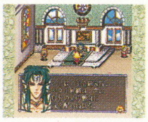
ロザリアの部屋　「～Special」で初登場の場所。ここでは、ロザリアの話を聞くことができる。たまには、女同士の友情を深めるのもいいかもね。休日には、また違ったことが聞ける。



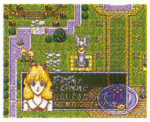
占いの館　現在の相性と親密度を占ってもらう。相性をアップさせるおまじないは、かなり重要だぞ。ここには、ときどき守護聖が来ているので、会ったら迷わず話しかけよう。



王立研究院　大陸の発展状況や、必要な力の数を教えてくれる。あまり利用する機会はないが、大陸の神官と仲良くなりたいときは寄るべし。ここにも、たまに守護聖がいることがある。

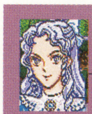


公園　デートコースでもあるこの公園、通常時に行くと、気分転換（？）をしている守護聖に会えることも。話しかけると、次の日曜のデート約束ができちゃうのだ。これはラッキー。



湖　もう１つのデートコース。滝にお祈りすることもできる。ハートが５つ以上必要だが、うまくいけば……。





今日は何をしようかしら…?
〈ロザリアの行動について〉

成績優秀、容姿端麗、品行方正、おまけに大貴族出身。まさに女王になるために生まれてきたようなこの私、ロザリアがここを担当いたしますわ。さて、私の本日の予定だけど……そうね、育成するなら、親しくしてくださっているあの方の所へいくわね。もちろん「たくさん」育成するに決まっているじゃない。あんたって本当に何もわかってないんだから。……あら、チャイム？　どなたかしら……。



◀この私を誘うなんて、お目が高いわ。育成は明日にしましょ。



◀基本は育成よ。



◀ついつい、親しい方に頼ってしまうのよね。

……あの方ったら、歩くの速いんですもの、うふふ。あら、あんた私達の邪魔するつもり？　あんたみたいな子、私が女王になった時、補佐官にだって取り立ててやらないから！



◀「たくさん」育成して一気に差をつけてあげる！

土の曜日

土の曜日は、平日と違ってできることは少ない。大陸に降りるか、誘いに来た守護聖とデートするか……この2択になるだろう。

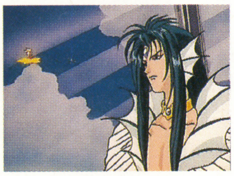
大陸へ行くか、誘いに応じるか？

土の曜日は、聖殿、占いの館（じつは……）などほとんどの施設がお休み。それもそのはず、この日は大陸の視察日と決まっているのだ。だからといって、必ず行かなくてはならないというわけではなく、サボったり、非常識な（失礼）守護聖のお誘いを受けたりしてもだいじょうぶ。ただしこの場合、最新の観測結果が得られないので、まじめに大陸育成をしているプレイヤーは、お誘いを断ってでも大陸視察に向かったほうがいい。もちろん誘いを受けた場合は、平日や日の曜日と同じようにデートができる。ラブラブエンディングをめざしている人は、迷わず誘われよう。

ちなみに、視察を行わないことがしばらく続いてから研究院に行くと、責任者のパスハがものすごい形相で怒る。けっこう怖い。



▲土の曜日は大陸視察日と知っているのか知らないのか。うれしいけど、困っちゃう。



◀本来はこうして大陸を視察し、神官から民の要望を聞く日なのだが……。



私の実力、とくとご覧なさい!!
〈28日ごとの女王との謁見〉

またあんたなの？　今度は何よ。28日ごとの土の曜日は、女王様との謁見が行われるのよ。そんなことも知らないの？　まあいいわ、ついでだから教えてあげる。28日ごと、つまり27日目、55日目、83日目……の土の曜日には、現女王様との謁見が行われるのよ。ここで、私かあんた、どちらか優れているほうにハート（力）を1つ増やしてくださるわ。この判断基準は、守護聖様による「多数決」か、大陸の「建物の数」によるものなの。どちらになるかは、神のみぞ知る……つまりランダムってことかしらね。どちらにしろ、あんたには勝ち目はないわよ、オーホッホッホ!!

多数決



▲人気投票のようなものね。もちろん、私の方が女王にふさわしいと……あ、あら!?

建物の数



▲単純に建物が多い方が勝ちよ。自信のある審査方法になるまでリセット？　あんたねぇ！

日の曜日

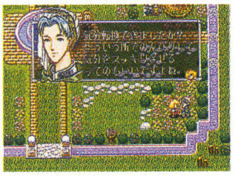
日の曜日にやることと言ったら1つ。守護聖と仲良くなることだ。誘いに来てくれなかったら、こちらから誘う、という手もあるのだが……。

守護聖と親睦を深めるチャンス!

誘われるにしろ、誘われるにしろデート場所は公園、湖、自分の部屋の3カ所から選ぶことができる。公園は、守護聖の問いにうまく答えられれば親密度が大幅にアップするが、失敗すれば守護聖に帰られてしまう。森の湖は、公園ほどの親密度アップはないが失敗もないし、イベントが起こることも。自分の部屋は親密度アップはあまりないが、守護聖個人のいろいろな情報が聞けるのだ。



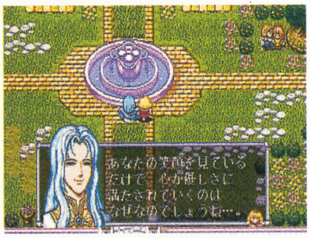
▲誘われなかったら、こちらから誘うしかない。誘うだけで、ハートは2つ消費するぞ。



断られてから公園へ行ってみると、守護聖がいる。一緒に来たかったな。

公園

ここに来る前に、大陸の状況と、その守護聖と仲のいい守護聖の名前は覚えておこう。いざ質問されても、困らないようにだ。その他の問いの答えは、じつは一定ではない。以前「はい」でOKだった問いの答えが、急に「いいえ」になってしまうことも良くある。リセット覚悟で臨め。



▲ただし、ラストの通称たたずみドームまで来れればこっちのもの。親密度大アップ！

湖

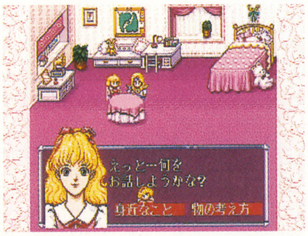
日の曜日に湖に来ると、サラとパスハに会える。2人の話を聞いてみよう。この湖には、親密度最高の守護聖と来ると、イベントが始まることがある。これは、ラブラブエンディングへの道の1つなのだ。ただし、湖に他に人がいないことが条件。あとは、神様に祈るだけ！



▲イベントが始まると音楽が変わるので、すぐわかるはず。質問にはうまく答えて。

部屋

守護聖を自分の部屋に呼んで、話ができる。聞けることは、趣味や好きな食べ物から、女性のタイプといったものまでさまざま。質問事項はランダムに2種類表示されるので、1度や2度ではとてもすべて聞くことができない。お目当ての守護聖様のすべてが知りたい人におすすめ。

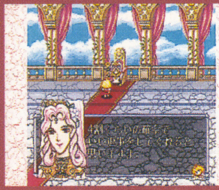


▲時には、意外な事実が明らかになることも……あるかもしれない。



この私の誘いを断るなんて!!
〈お誘いと親密度の深い関係〉

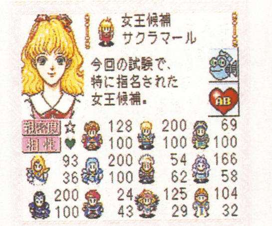
私の誘いを断るなんて……信じられない！　どうやら、多少仲良くなっていないとダメみたいね。もう少し親密になってから、またお誘いしようかしら。まあ、全然仲良くなくっても誘いを受けてくれることが、たま〜にあるみたいだけど。ディア様に聞けば、くわしく教えてくれるのよね。……あ、あんた、いつからそこにいたのよ！　いいこと、女王になるのはこの私なんだから。もう！



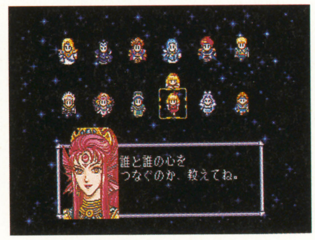
◀ディア様の助言は的確よ。ハートも消費しないの。

キャラクター同士の人間関係を知っておこう

このゲームでは、キャラクター同士の相性や親密度が、とても重要な要素となっている。あくまでも初期の数値だが、下の一覧表を参考にゲームをプレイしてみて欲しい。ロザリアが誰と相性がいいのかなど、知っててプレイするのと、知らないでプレイするのでは大違いだぞ。また、始めから特定のキャラとの相性を良くしてスタートさせたいときにも便利なはず。好きなキャラとの相性が悪くても、おまじないでどうにでもなるから安心してね。



◀親密度は毎日のように変わっていくのだ。こまめにチェックせよ。



◀相性はおまじないでアップ。仲の悪い守護聖同士にも利用できる。

■星座・血液型による守護聖との相性一覧

A型	牡羊	牡牛	双子	蟹	獅子	乙女	天秤	蠍	射手	山羊	水瓶	魚
ジュリアス	94	55	72	43	94	43	72	43	94	55	55	55
クラヴィス	33	42	42	72	33	55	33	72	33	72	33	55
ランディ	94	43	72	43	72	43	55	43	94	55	72	43
リュミエール	33	72	42	72	33	72	33	42	33	72	33	55
オスカー	43	20	33	26	43	26	33	20	43	20	33	20
マルセル	23	50	23	50	29	29	29	50	23	38	29	50
ゼフェル	38	23	50	23	50	23	50	29	29	23	50	29
オリヴィエ	55	55	94	55	72	43	94	55	72	43	72	55
ルヴァ	20	33	20	43	26	43	26	33	26	26	26	43

B型	牡羊	牡牛	双子	蟹	獅子	乙女	天秤	蠍	射手	山羊	水瓶	魚
ジュリアス	39	23	30	18	39	18	30	18	39	23	23	23
クラヴィス	25	32	32	54	25	42	25	54	25	54	25	42
ランディ	39	18	30	18	30	18	23	18	39	23	30	18
リュミエール	25	54	32	54	25	54	25	32	25	54	25	42
オスカー	92	42	70	54	92	54	70	42	92	42	70	42
マルセル	34	74	34	74	44	44	44	74	34	57	44	74
ゼフェル	57	34	74	34	74	34	74	44	44	34	74	44
オリヴィエ	23	23	39	23	30	18	39	23	30	18	30	23
ルヴァ	42	70	42	92	54	92	54	70	54	54	54	92

O型	牡羊	牡牛	双子	蟹	獅子	乙女	天秤	蠍	射手	山羊	水瓶	魚
ジュリアス	76	45	59	35	76	35	59	35	76	45	45	45
クラヴィス	42	54	54	92	42	70	42	92	42	92	42	70
ランディ	76	35	59	35	59	35	45	35	76	45	59	35
リュミエール	42	92	54	92	42	92	42	54	42	92	42	70
オスカー	54	25	42	32	54	32	42	25	54	25	42	25
マルセル	17	37	17	37	22	22	22	37	17	28	22	37
ゼフェル	28	17	37	17	37	17	37	22	22	17	37	22
オリヴィエ	45	45	76	45	59	35	76	45	59	35	59	45
ルヴァ	25	42	25	54	32	54	32	42	32	32	32	54

AB型	牡羊	牡牛	双子	蟹	獅子	乙女	天秤	蠍	射手	山羊	水瓶	魚
ジュリアス	50	29	38	23	50	23	38	23	50	29	29	29
クラヴィス	19	24	24	41	19	32	19	41	19	41	19	32
ランディ	50	23	38	23	38	23	29	23	50	29	38	23
リュミエール	19	41	24	41	19	41	19	24	19	41	19	32
オスカー	70	32	54	41	70	41	54	32	70	32	54	32
マルセル	45	98	45	98	58	58	58	98	45	76	58	98
ゼフェル	76	45	98	45	98	45	98	58	58	45	98	58
オリヴィエ	29	29	50	29	38	23	50	29	38	23	38	29
ルヴァ	32	54	32	70	41	70	41	54	41	41	41	70

■守護聖同士の相性・親密度初期値一覧

□相性　■親密度

	ジュリアス		クラヴィス		ランディ		リュミエール		オスカー		マルセル		ゼフェル		オリヴィエ		ルヴァ	
ジュリアス			42	30	59	60	42	40	54	90	22	50	37	50	59	40	32	40
クラヴィス	42	30			43	50	42	90	20	40	50	50	29	50	55	50	33	60
ランディ	59	60	43	50			42	50	54	60	80	80	28	40	45	50	25	50
リュミエール	42	40	42	90	42	50			20	40	50	60	23	50	55	50	33	50
オスカー	54	90	20	40	54	60	20	40			45	50	58	50	38	50	41	50
マルセル	22	50	50	50	80	80	50	60	45	50			44	70	23	50	92	60
ゼフェル	37	50	29	50	28	40	23	50	58	50	44	70			39	60	42	80
オリヴィエ	59	40	55	50	45	50	55	50	38	50	23	50	39	60			32	80
ルヴァ	32	40	33	60	25	50	33	50	41	50	92	60	42	80	32	80		

そして―あなたの選んだ結末は？

新しい女王として君臨!!

大陸の建物が7１コ建つと、試験はおしまい。これであなたは、宇宙を統べる新しい女王として君臨することになるのだ。宇宙の危機は去り、新たな秩序が生まれようとしている。９人の守護聖も新女王に忠誠を誓う。……さて、あなたにとってロザリアはどんな存在だったか？　邪魔なライバルか、それとも良き親友であったか、最後の判断はあなた自身で。



◀建物が中央の島に建ち、ついに決着の時を迎える。ここに、新しい女王が誕生した！

やはりロザリアには勝てなかった…けれど

がんばったけれど、何かが足りなくって、けっきょくロザリアに負けてしまったあなた。この場合、いくつかのエンディングに分かれていく。ロザリアとの仲が良ければ（親密度が100以上）、新女王となったロザリアがあなたを補佐官に取り立ててくれる。何だかんだ言ってロザリアも、あなたを友として見てくれていたようだ。また、大陸の神官や民に優しくし（大神官との親密度が100以上）、建物が過半数建っていれば、だいじにしてきた大陸に降りるという結末を迎えることができる。どちらでもない場合、もしくは補佐官を辞退した場合には、なつかしい学園に戻るというエンディングも用意されている。今までのことはいい夢だったということで、これからは普通の女の子としての生活をまた送っていくのだ。



◀はじめから庶民のかなう存在ではなかったのかしら。ちょっとくやしいけど、とりあえずおめでとう。



◀はじめて会ったときは、あの大神官もまだ幼かったのにねぇ。さて、大陸はどうなっているのでしょうか？

大好きなあの人の側にいたいから女王の座なんていらない!!

女王になったら、今まで通りに会えなくなってしまう。公園での楽しいデートや、部屋でのたわいないおしゃべり……。あの人とずっといっしょにいられたら、宇宙を統治するより人生充実するんじゃないかしら？

特定の守護聖とのエンディングを見るには、親密度が最高の200必要となってくる。そして、森の湖で起こる恋愛イベントをちゃんとクリアしておくこと。湖では他に人がいると、イベントが起こらないので注意しよう。また、試験の開始から、ある一定の日数（112日）が経過しているということも重要なポイント。

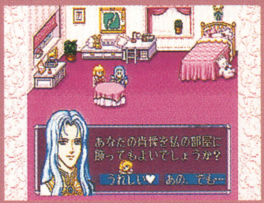
森の湖は何曜日に来てもいいので、滝にお祈りしてお目当ての人が来るのを待つ、なんてこともできるぞ。そのまま告白イベントまで進んだら言うことないんだけどね。なかなか、そううまくいくわけがない。

ところでこの告白イベント、自分から告白する場合と相手が告白してくる場合とがある。向こうから告白してくれば、受けるだけだからいいけど（もちろん振ってもいいし）、こちらから告白したときは、振られてしまうことがある。これが、けっこうなんてもんじゃないほどショック。この辺りは確率的な問題なので、悪魔のテクニック「リセット」を駆使していろいろなバージョンを見る、というのも１つの手だ。

さて、あなたの選んだ物語の結末はいかがでしたか？



◀これぞ、このゲーム最大のイベント（？）ラブラブエンディング！　女王の座は、しょうがないからロザリアにあげよっと。



告白イベントのためには、この恋愛イベントのクリアが必須条件なのだ。



◀いざ告白。ここまできたら、あとは神様に祈るだけ。って何の神様だか……。

そのほかの結末(?)――

この他にもエンディングではないが、ある結末が用意されているらしい。それはズバリ「時間切れ」。たしかに、宇宙の危機が迫っているときに、悠長に試験などやってられないでしょうが……。ある日数が過ぎると、あわれ２人は記憶を消され、はじめからスタートになってしまうのでした。むなしい結末（？）とはこの事。



◀妨害合戦をしていれば、日にちだけが過ぎていく。

ライターのコメント

SFC版「アンジェリーク」は、業界初の女の子向けゲームとして個人的にも発売前から楽しみにしていたゲームであります。発売当時はあまり騒がれなかったけど、口コミで瞬く間に広まったところはさすがといったところ（実体験からいって、女性はあまりゲーム雑誌は読みませんし、情報源は友人っていう人が大多数かな）。やはり、女性ユーザーはこういうゲームを心待ちにしていたのでしょう。そして「～Special」。声＋アニメーションでまさしく豪華版アンジェリーク。もう抜けられませんな、私もアナタも。ただ１つだけ言わせてもらえれば、ゲーム中のロードが欲しかったな……（注 Win95版ではある）なんて。ゼイタクですよね、やっぱ。

GAME TITLE

卒業II ネオ・ジェネレーション



HARD				
	SFC	PS	3DO	95
	SS	FX	WIN	Mac

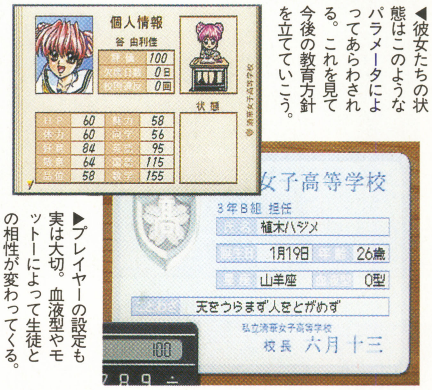
DATA	
メーカー	リバーヒルソフト
価格／発売日	6800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

プレイヤーの指導が5人の女子高生の進路を決める!!

パソコンで話題を呼んだ育成シミュレーションの人気作『卒業II』。サターン版はグラフィックや演出がパワーアップされ、イベントもいくつか追加されている。

プレイヤーは清華女子高等学校に赴任してきた新任教師。担任する3年B組にいる5人の女子高生を無事に卒業させるのが目的だ。

だが彼女たちはみんな個性的。長所も短所もそれぞれまったく違うので1年間の指導計画を立てておかないと留年はまぬがれないだろう。彼女たちのことをよく観察して、それぞれにあった教育方針でベストな進路へと導いてあげよう。



◀彼女たちの状態はこのようなパラメータによってあらわされる。これを見て今後の教育方針を立てていこう。

▶プレイヤーの設定も実は大切。血液型やモットーによって生徒との相性が変わってくる。



▲高校生はとかく問題を起こしがち。彼女たちが道をふみ外しそうになったら教師として正してあげよう。

平日 全体的なバランスを考えたスケジュールで学力アップ!!



生徒へ出せる指示は平日と休日によって大きく変化する。そこで、ここではまず平日にどんなことができるのかを紹介していこう。

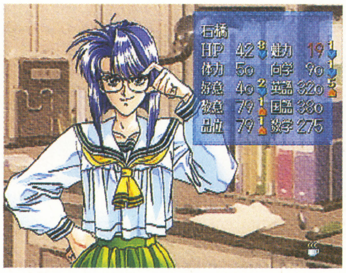
平日は英語、国語、数学といった学力アップのためのもの。学力は彼女たちが持っているパラメータの中でも重要な役割を果たすもので、総合評価や他のパラメータに影響を及ぼす。なるべくばらつきがないよう、バランスよく上げていきたいところだ。だが授業は5人同時に受けるため、ある生徒には有効でも他の生徒にはあまり効果がない場合がある。そうならないためにもその学科が苦手な生徒に集中指導してバランスを整えよう。

■3つの方針がポイント

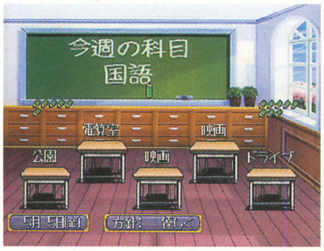
授業をおこなう前に3つの教育方針を選ぶことができる。どれを選ぶかは状況にもよるが、いずれも一長一短なので連続して同じ方針を使うのは勧められない。生徒たちのパラメータを見て、方針を切り替えながら指導をしていくといいだろう。

また生徒のHPには充分注意をはらいたい。生徒が疲れ切っているのにきびしい授業をすると、あっという間に過労→病気となってしまう。

教育方針	
優しく	学力の上昇率はあまり高くない。好意と向学心が上がるが敬意が下がる。
厳しく	学力の上昇率は高いが好意が下がってしまう。HPの減りも激しい。
自 習	学力は上がるが向学心が低い生徒はすぐにサボる。序盤ではあまり使えない。



◀授業の内容によってパラメータの動きも当然変わる。どのパラメータを上げるかを意識した授業を。



▶序盤のパラメータが低いうちは全員がサボるということもある。教師としてはさびしいかぎり。みんな、早く帰ってこいよ〜。

席替えを有効に使おう

教室は前列と後列に分かれており前列のほうが学力の上昇率が高い。学力に問題がある大塚や桜井は前列に座らせるといいだろう。ただし前列にいる生徒はHPの減りが激しいので注意が必要だ。

また生徒間のなかよし度もチェックしておくこと。仲が悪い生徒を近づけておくとケンカが絶えない。ケンカを続けていると当然授業に身が入らなくなるので、悩みを聞いてケンカをやめさせてから席替えをしよう。



週末 ハメを外さぬよう目を光らせつつ平日では上げられない能力をアップ

週末の土日は生徒が自分たちで決めたスケジュールを実行する。基本的には生徒まかせなのだが、1人の生徒だけスケジュールを指定することができる。問題が多い生徒やパラメータが下がる夜遊びなどの予定を入れている生徒を選んでスケジュールを変更してあげよう。

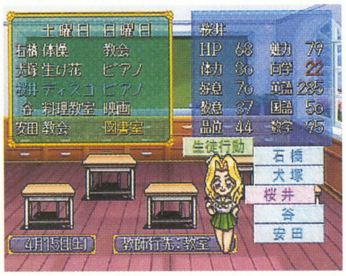
また週末のプレイヤーの行き先を指定することもできる。行き先に教室か職員室を指定しておくと、日曜日の終わりにだれか1人を呼び出して指導することができる。さらに行き先を校外にしておくと繁華街に出て生徒が遊び歩いていないか、見回りに出ることができる。



■しつけで弱点を克服

生徒のスケジュールを変更するときにしつけを選ぶと、平日では上げることができないパラメータを上げることができる。

つまり学力は平日でも上げることができるので、週末はなるべくしつけを実行したほうがいいというわけだ。桜井の品位や安田の体力など上げておきたいパラメータはいくらでもあるので、生徒ごとの弱点を週末を使って克服させてあげよう。



◀桜井、ディスコになど絶対に行かせんぞ！　というわけでスケジュールを変更。うらむなよ。



▶週末には生徒を食事に誘うこともできる。食事後にはHPが全快するので緊急時に使うといい。生徒との仲も良くなるぞ。

しつけ	
体　操	体力を上げたいならこれ。HPの減りが激しいので連続して選ぶのはやめよう。
エアロビ	魅力を上げることができる。やはりHPの減りが激しいので連続しないこと。
生け花	品位がアップする。とはいえ効果は低いので何度も繰り返す必要がある。

たまには見回りを

生徒はほおっておくといかがわしいアルバイトをし始める。これが発覚すると評価が大幅に下がってしまうのだが、事前にプレイヤーが発見すれば被害は少なくてすむ。

事前にアルバイトを発見するには、週末に見回りをすればいい。空振りに終わることも多いが、時間をかけて上げたパラメータが一気に下がってしまうことを考えれば、これくらいの労力は大したことではない。めんどくさがらず、見回りは定期的に行うこと。



長期休暇 かたよった指導は禁物!! よく遊びよく学べをモットーに

夏休みと冬休みの長期休暇も学期中と同じように平日と休日に分かれている。休日は学期中とまったく同じだが、平日は下で紹介している3つの課題から選んで指導することになる。

学期中のように細かい指定ができないので、特定の能力を上げるのはむずかしい。ここは生徒のパラメータを崩さないように、バランス良く課題を与えるしかないだろう。

ちなみに夏休み中は生徒たちの私生活をのぞくチャンス。平日と休日の間に個人追跡調査で生徒たちに会えるのだ。このときの会話しだいで好意や敬意が変化するのでうまく利用したいところだ。



■3つの課題をバランスよく!

休み中の課題も学期中の教育方針と同じように一長一短。この課題だけ与えておけばいい、というものではないのでバランスよく使っていこう。休み中の生徒たちは、とかく羽をのばしがち。ここで手を抜くとせっかく上げてきたパラメータがガタガタになり、2学期に苦労することになるぞ。勉強中心か習事中心をメインに使い、教室などで生徒と会って好意と敬意を上げるといいだろう。



◀ここで指定した生徒と会うことができる。素行不良を発見したり、好意を上げるチャンスだ。



▶谷のアルバイト発見。アルバイトは校則で違反となっている。頭ごなしにしかりつけるべきか、注意をうながす程度にするか？

課題	
勉強中心	学力は上がるが好意、敬意、体力、向学心が下がってしまう。
習事中心	魅力、品位、体力が上がる。下がるパラメータは好意と敬意の2つ。
自由行動	好意は上がるが学力が下がってしまう。卒業をめざすなら控えたい課題だ。

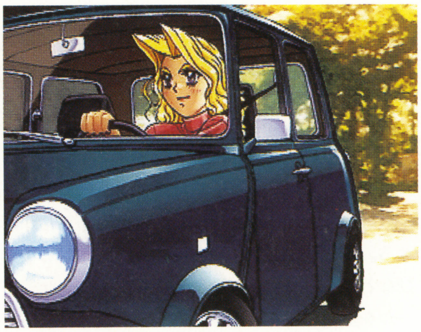
ライターのコメント

女子校の教師。男性ならだれしも一度くらいはあこがれるものではないだろうか。このゲームはそんな夢をかなえてくれる、まことにありがたいソフトだ。

高校の教師なのだから生徒を進学させるのが使命なのだろうが、ついつい生徒たちにいろいろなことをさせてしまう。イケナイ仕事に就かせてみたり、結婚させてみたり、留学させてみたり。そしてそんな状況におちいった生徒たちの反応を見るのだ。

すると今度はまた別のことをしてみたくなる。そんなことを繰り返しているうちに、また生徒たちの意外な一面がわかってきてさらにこのゲームが好きになる。そんな遊び方ができるのが、このゲームの魅力なのかもしれない。

イベント
イベントこそ教師の腕の見せどころ 大幅なパラメータアップも夢ではない



１年の間にはいろいろなイベントがひかえている。これらはたいていパラメータの上下につながるので、対処の仕方しだいでは大幅なパラメータアップをすることができるのだ。

とはいえそうそううまくいくはずもなく、あらかじめ準備をしておかないと逆にパラメータが下がってしまうこともある。

またイベントが起こる時期が決まっておらず、突発的に起こるものもある。このたぐいのイベントこそ、教師としての腕の見せどころだ。そんなとき生徒と上手に接することができるように、各種イベントをまとめたので参考にしてほしい。

文化祭

文化祭系のイベントは２つ用意されている。１学期の５月14日に行われる演劇祭、２学期の11月21日に行われる清華祭がそうだ。いずれも１週間前に中心人物を決め、その後の１週間をかけて準備をする。中心人物にはみんなから好かれる生徒を選ばないと誰も手伝ってくれなくなるので注意。

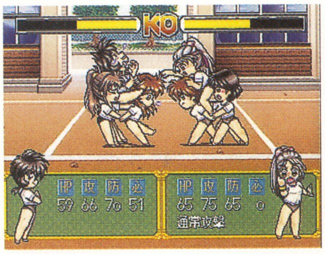


◀演劇祭で不思議の国のアリスを上演中。うまくいけば評価が上がる。中心人物はとくに評価の上昇値が高い点に注目。

体育祭

体育祭系のイベントも２つ。１学期の６月11日にはクラスマッチ、２学期の10月８日には体育祭がそれぞれ行われる。

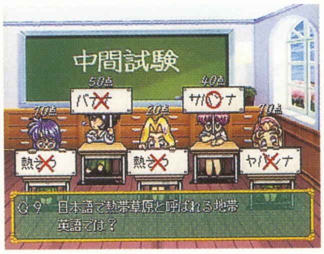
どちらも内容は同じで、クラス対抗の騎馬戦で優勝を争う。このとき騎手を選ぶのだが、指定するのはやはりHPが高い桜井か犬塚がいいようだ。



◀優勝をねらうなら大会前日までに騎手のHPを回復しておくといい。いくら犬塚でも過労では戦いようがないというもの。

テスト

テストは年に４回行われる。１学期は５月26日に中間試験、７月14日に期末試験。２学期は10月20日に中間試験、12月15日に期末試験となっている。試験期間になると難易度を選ぶことができ、試験の結果によって各生徒の評価が上下する。試験当日に病気で不参加ということのないように。



◀試験問題は難度を低めにするといい。評価の上昇は期待できないが、生徒たちが正解してくれなければなんにもならない。

生徒の悩み

生徒の悩みといっても種類はさまざま。ケンカやノイローゼ、はては失恋とじつに多種多様な悩みをかかえる可能性がある。

これらを放っておくと状況はますます悪くなる一方。生徒たちの状態が変化したらすぐに原因を突き止めて元の状態に戻して上げよう。



◀時には生徒をなだめることも必要。悩みを聞くだけでなく、ふところが許すならプレゼントをあげるのも1つの手だ

突発イベントI

あやしげなアルバイトや素行不良などがこのパターンに当てはまる。これらは事前に見回りをすることで問題を大きくせず、パラメータの下がりを最小に食い止めることができる。日頃からどれだけ生徒のことを気にかけているか、教師としての熱意が試される場でもある。



◀あの石橋でさえこんなことをすることがあるのだ。悩み多き女子高生の心を把握するのはむずかしいが努力するしかない。

突発イベントII

こちらは主に長期休暇中に起こるもの。夏祭りに誘われたりバレンタインデーにチョコをもらえたりする。逆にクリスマスでは所持金が1500G以上ある場合のみ、生徒を誘うことができる。いずれも生徒との仲をよくするチャンスなので、機嫌を損ねないように心がけたい。



◀夏休みに行われる夏祭り。犬塚のはっぴ姿がなかなか似合っている。素直にほめてあげれば彼女も喜ぶだろう。

生徒の変化に注意

授業中や休日に指導をして生徒たちのパラメータが変化していくと、彼女たちはさまざまな状態になってしまうことがある。これは特定のパラメータが下がりすぎたり、逆に上がりすぎたりするためだ。

そのまま放っておくとパラメータが下がっていき総合評価までもがダウンしてしまう。そうならないためにも日頃からの注意が必要だ。

生徒の状態と回復方法

過労	HPが下がるとこの状態になる。休みを取らせたり食事に誘ったりして直そう。	ノイローゼ	勉強のさせすぎが主な原因。向学の上がりすぎに注意。悩みを聞いて元に戻そう。
病気	過労状態からさらにHPが下がると病気になる。こうなったらもう打つ手はない。	失恋	魅力が下がりすぎてないかチェック。悩みを聞くかプレゼントで対処しよう。
不機嫌	好意が下がると起こりやすい。悩みを聞いてあげればすぐに直るはずだ。	不良	品位が下がりすぎると起こる。すぐに悩みを聞いて立ち直らせよう。
ケンカ	なかよし度が低くなると起こる。やはり悩みを聞いてあげれば元に戻る。	タカビー	こちらは品位の上がりすぎが原因。不良にならない程度に調節すること。
教師不信	好意や敬意が極端に下がると教師不信になる。悩みを聞くかプレゼントで回復。	家出	教師不信や失恋状態の時にそのままにしておくと起こる。すぐに探し出せ！

新任教師のための 生徒別ワンポイント指導アドバイス



さてここからは生徒別の指導のしかたを考えてみよう。誰にでも長所や短所はあるのでなかなかうまくいかないかもしれないが、1年もあればある程度思い通りの生徒に指導することができるはずだ。

ただ1人ずつではなく5人同時に指導しなければいけないのがツライところ。ある生徒のためにスケジュールを組めば、他のある生徒がないがしろにされるのはある程度仕方がないことだ。大事なのはその後にきっちりとフォローをしてあげること。このことをきっちりと頭に入れて生徒指導に望もう。

1年間の流れ

1学期
生徒と出会ったばかりの1学期は、まず5人の特徴をつかむことが大事。どの生徒にどんな指導法が適切かを把握しておけば今後が楽になる。また短所の克服もこの時期から積極的に行いたい。

夏休み
夏休みはパラメータの動きが激しい。短所を克服するには絶好のチャンスだが、ヘタをすると1学期に上げたパラメータがガクンと下がる可能性もある。指導の仕方で大きく結果が分かれる時期だ。

2学期
それぞれのパラメータを調節していく大事な時期。低いパラメータを上げるのはもちろん、高すぎるパラメータを押さえることも忘れずに。突発イベントも多く起こるので見回りにも力を入れたい。

冬休み
夏休みと同じ感覚でいい。この時点まで来ると大きなパラメータの変化はないが、気を抜くと思わぬしっぺ返しがあるので要注意。短所を克服しきれていない場合はここでなんとか手を打っておこう。

3学期
3学期はこれまで高めてきたパラメータを保ちつつ、不足しているパラメータを伸ばす最終調整期間。卒業前なので、多少強引な手段を使ってパラメータを調節するのも1つの手ではある。

石橋美佐子

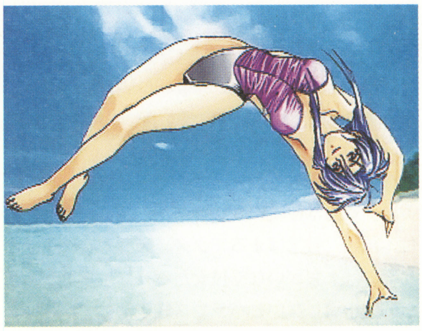
学力は問題なし!弱点の魅力を強化しよう

学力関係は5人の中では完全に飛び抜けている。全体的なパラメータを見ても平均かそれ以上なので、あまり手はかからない生徒といえる。ただし魅力は極端に低い。これを高めるためにしつけを中心にした指導となるだろう。



プロフィール

誕生日/星座	10月21日/天秤座
血液型	O型
スリーサイズ	B:81 W:56 H:82
趣味	読書、なぎなた





■ノイローゼには注意

向学心が高いので放っておいても勉強をしてくれる。厳しい授業を受けさせれば学力の上昇に効果的という点も魅力だ。ただし向学が上がりすぎるとノイローゼにかかる可能性があるので、勉強はほどほどに抑えさせたい。もし向学が上がりすぎたらレストランで食事をしたり、直接指導で「無理をさせない」を選ぶといいだろう。



◀手がかからないのはいいのだが、放っておくと向学が上がってしまうのが問題。石橋よ、あまり根をつめるなよ。

■週末はエアロビ

週末はひたすらエアロビ。これで短所の魅力を上げていく。他の生徒の指導に忙しい、という場合には魅力について厳しく注意してあげるといいだろう。こうしておけば、週末は自主的にエアロビをしてくれるはずだ。

低めの好意と敬意を上げるために、会うたびに人気取りをしておくことも忘れずに。



◀がんばれば魅力はここまで上がる。ただしエアロビにばかり目がいくと長所だった向学が下がるので気をつけること。

犬塚さおり

まずは学力の立て直しをはかること

学力や向学心をはじめ全体的にパラメータが低い犬塚。５人の中でも特に手をかけてあげる必要があるだろう。少しでも目を離すと不良化する恐れがあるので彼女の行動には徹底マーク。パラメータを下げるような行動は極力修正したい。



プロフィール

誕生日／星座	２月18日／水瓶座
血液型	O型
スリーサイズ	B:84　W:57　H:84
趣味	競馬、麻雀





■英語を中心に集中指導

まずは学力を上げることが先決。犬塚は厳しい授業にも耐えられるだけの体力を持っているので、前列で集中的に授業を受けさせよう。

受けさせる教科は英語を中心にしつつ、時折国語や数学をまぜていくといい感じだ。また学力を厳しく注意して向学心を高めれば自主的に勉強をするようになるはずだ。



◀なにはなくとも学力アップ。厳しい授業を連続で実行すると他の生徒がついてこれない。優しい授業も適度に混ぜよう。

■素行不良は早期発見を

学力アップと同時に行いたいのが品位のアップ。初期段階ではかなり低いので不良行為に走りがちだ。休日には生け花をさせてどんどん品位を上げていきたい。だがそれでも突発的なイベントが起こる可能性は十分にある。定期的に見回りをすることも忘れずに。とにかく犬塚は手がかかるので一瞬たりとも気を抜くことができない。

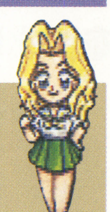


◀競馬新聞を片手にほえる犬塚。妙にサマになっているのが困ったものだ。とりあえずこうならないためにも見回りの強化を。

シンディ桜井

品位を高めてあぶないバイトをさせないように

パラメータのバランスが悪いシンディ。体力、英語、魅力は極端に高いのだが、逆に向学心、品位、国語、数学はまるでダメ。犬塚の次に手がかかるのはまちがいなく彼女だろう。Ｉ学期から重点的に指導しないとバランス修正はむずかしい。



プロフィール

誕生日／星座	８月23日／乙女座
血液型	ＡＢ型
スリーサイズ	B:90　W:59　H:89
趣味	ディスコ





■魅力の高さがアダになる？

シンディは飛び抜けて高い魅力のために、あぶないバイトや夜遊びに走りがち。能力が高いのも困ったものである。だが嘆いてばかりはいられない。早い段階で手を打たないと退学になる可能性があるのだ。そうしないためには魅力を下げるか品位を上げるか。だが、せっかくの魅力を下げるのはもったいないので品位を上げていこう。

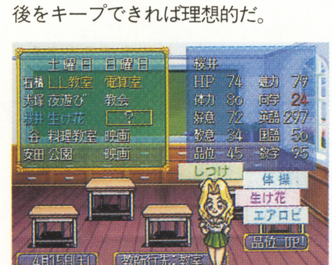


◀魅力が高いのはけっこうだが、いくらなんでもこれはやりすぎ。健全な高校生として適切な品位を身につけさせよう。

■生け花で品位をアップ

品位を上げて素行の悪さを抑えるのはシンディにとってもっとも重要。Ｉ学期のうちからこれをしておかないと、夜遊びがますますひどくなってしまう。

ただし品位を上げすぎるとタカビーになるのでほどほどにしておくこと。魅力、品位ともに80前後をキープできれば理想的だ。



◀ディスコ、夜遊び、ドライブなどもってのほか！ 週末は生け花を実行しておしとやかさを身につけさせよう。



谷　由利佳

平均的な能力が魅力!思い通りに育てやすいはず



シンディとは反対にパラメータのバランスがいいのが谷の特徴。これといった長所がないと言ってしまえばそれまでだが、短所もないので思い通りに育てやすいことはたしかだ。バランスの良さを保ったまま全体的にパラメータを上げていこう。

プロフィール

誕生日／星座	5月17日／牡羊座
血液型	O型
スリーサイズ	B:79　W:55　H:81
趣味	テニス、水泳



■バラつきがないように指導

バランスがよいかわりに全体的にパラメータは低め。谷の場合、このバランスの良さをキープしたまま全体的にパラメータを上げていくのが理想的な形だ。まずは向学心を上げて自主的に勉強をするようにするといいだろう。学力全般が上がってきたら、向学心が上がりすぎないように習い事中心のスケジュールに切り替えれば完璧。



◀まずは向学アップ。最初から好意が高いので、比較的プレイヤーの思い通りに育ってくれる。手がかからない娘だ。

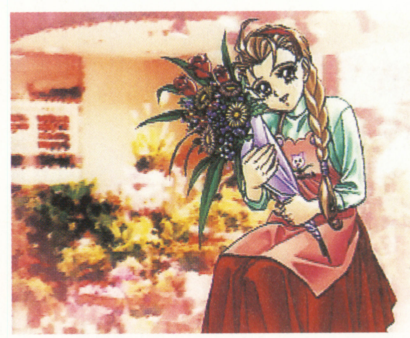
■機嫌をそこねたらすぐ回復

校長先生が「大ざっぱな性格がトラブルを巻き起こすので注意が必要ですよ」と言うように、谷は気分屋。不機嫌→ケンカというパターンを何度となく繰り返す。谷の特徴からするとどうしても補習と「真面目にさせる」を多用しがちなので、不機嫌になるのは仕方がない部分もある。もし不機嫌になったらすぐに悩みを聞いて解消しよう。

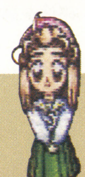


◀ツーンとそっぽを向く谷。たしかに先生が悪かった。相談にのるからどうか機嫌を直しておくれ。お願い!

安田舞奈



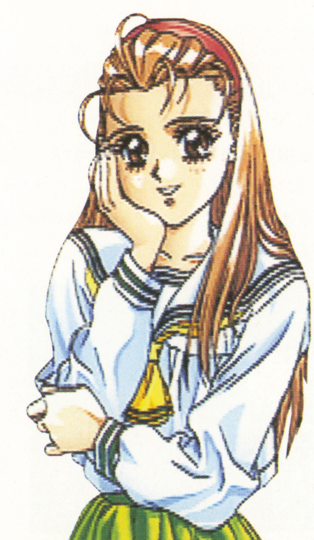
致命的に低い体力の強化が課題



体力の低さは特筆もの。前列での厳しい授業を受けさせようものならあっという間に体をこわしてしまう。そのかわり、体力以外のパラメータは平均以上。体力の問題さえクリアしてしまえば卒業はもちろん、一流大学も夢ではない。

プロフィール

誕生日／星座	6月4日／双子座
血液型	B型
スリーサイズ	B:85　W:58　H:84
趣味	ピアノ演奏



■とにかく体力作りが重要

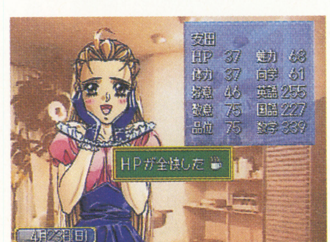
いうまでもなく最初に手をつけるのは体力だ。初期状態のままではすぐに病気になってしまい、他の能力を上げるどころではない。しかも病気になるとパラメータが一気に下がってしまうのだ。しばらくは週末の体操を続けて体力を上げることに専念しよう。それまでは後列でも厳しい授業はさけた方がいいかもしれない。



◀お嬢様タイプの安田はとにかく体が弱い。HPからは一時も目を離さず、必要があればどんどん休ませてあげること。

■食事での HP 回復を利用

体操は体力を上げるには欠かせないが HP の減りも激しい。かといって休ませてばかりだとなかなか体力が上がらない……。こんなときは食事を利用するといいだろう。食事に誘うと HP が全快するので体操後にはもってこいだ。ただし場所によっては学力が大幅に減ってしまう。特に自宅は学力が大幅に減ってしまうので他の場所にしよう。



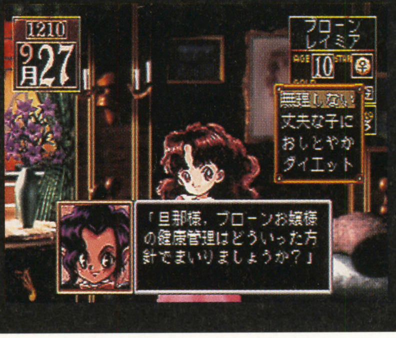
◀スケジュールの関係でどうしても休みをあげられない時がある。そんなときも食事に誘えばこの通り。元気いっぱいになる。

GAME TITLE

プリンセスメーカー 2

HARD	
SFC PS 3DO 95	
SS FX WIN Mac	

DATA	
メーカー	マイクロキャビン
価格／発売日	6800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM



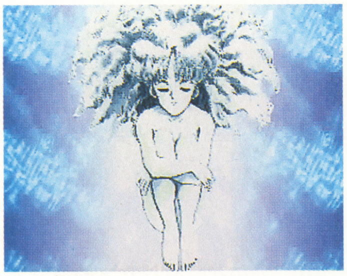
王国一のレディをめざして娘を育てるのだ!

神から授かった娘を一人前の女性に育てよう

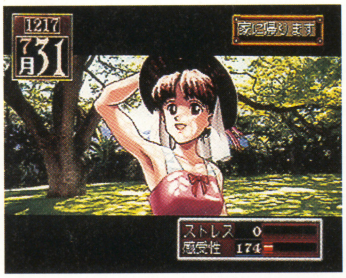
パソコン用のゲームとして発売され話題を呼んだ、育成シミュレーションの元祖とも呼べるゲームがこの『プリンセスメーカー』シリーズ。SSに移植された「プリメ2」では一部のグラフィックの背景が実写取り込みになっているが、基本的なゲーム内容は変わっていない。

プレイヤーは神から授かった娘が18歳になり成人するまでの8年間、父親として子育てをしていかなければならない。とはいえ、ただ娘と過ごすだけでは一人前の父親として責任を果たしているとはいえない。娘の様子を見て異常を感じとったり、まちがったことをした時はしかったりして娘を正しい方向へ導く必要があるのだ。

また目標を立てずに娘を育てるのもいいが「こういう女性に育ってほしい」という願いを込めて将来像を思い描くほうが育てがいがあるというもの。王国には娘がつける職業が74も用意されているので「いずれはこの職に……」といった考えをもとにゲームを進めるのも楽しいものだ。



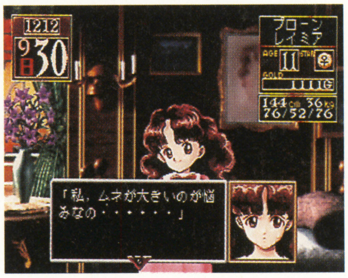
◀神様から授かった娘は純真無垢。父親の育て方しだいでどんな女性にでも成長する可能性を秘めている。



◀娘を育てるというと教育ばかり連想されるが、こういったひとときもある。たまには休みも必要だ。



▲プレイヤーはかつての勇者。娘にもいずれは同じ道を……と考えるなら武術もしっかり教え込みたい。

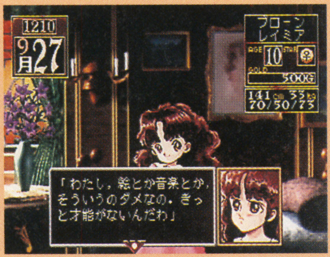


◀娘とのコミュニケーションもこのゲームの魅力。ときどきドキッ！とさせるようなことを言ってくることも。

新米パパへのアドバイス❶——（子育ての基本）

❶娘と話をしたり街・城に出かける

月初めにまずすべきことは娘との会話。やはりこういったスキンシップは欠かせない。他には街へ買い物に出かけたり、城でいろいろな人と話をさせたりするといいだろう。これらが済んだらその月のスケジュールを決めよう。



◀娘は自分に芸術の才能がないことを気にしているよう。父親としてこんな時どうする？

❷スケジュールを決める

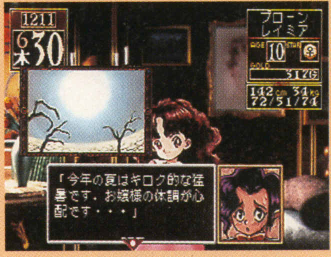
ひと月は3つに分かれており、それぞれに別々の行動を指定できる。たとえば第一旬はアルバイト、第二旬は習い事、第三旬はバカンスといった具合だ。娘の状態とめざす将来像を考えて最適と思われるスケジュールを組もう。



◀いきなりハードなスケジュールは禁物。年齢が低いうちは基礎能力を高めるといいだろう。

❸イベントをこなす

ひと月のスケジュールをこなすとイベントが起こる場合がある。剣術の試合を申し込まれたり、旅の行商人がアイテムを売りにきたりと内容はさまざまだ。イベントの内容とその結果を考えてどうするかを決定しよう。



◀これは猛暑のイベント。夏服に着替えないと娘のストレスがたまってしまうというものだ。

まずはアルバイトで娘の養育費をためること!

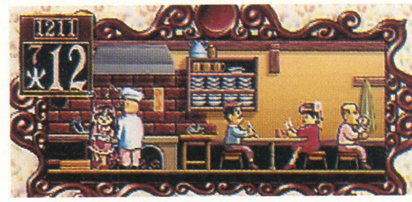
アルバイトはお給料をもらえるだけでなく娘の能力も上げてくれるのでとても便利。利用の仕方しだいでは娘の弱点を補ったり、逆に長所を伸ばしたりすることができるだろう。

身につく能力を考えたアルバイト選びが大切

父親の年収は500G。これに対して習い事の授業料はいちばん安いものでも1日30Gだ。これではまともな生活などできはしない。そこでアルバイトをする必要がでてくるというわけだ。娘の養育費さえ出せない父親とはあまりに情けないが、ここは娘にがんばってもらう他ない。

アルバイト先はいくつかあり、その内容によってお給料や変化する能力がちがう。さらにその仕事をこなすために要求される能力もさまざまだ。たとえば子守は感受性が上がるが色気が下がり、仕事をこなすにはある程度の体力が必要といった具合だ。これらのことをふまえて娘をアルバイトに出さないと思わぬ能力が増えていたり、働きに行ったものの1日もまともに働けなかったせいでお給料をもらえなかったりということになってしまうので気をつけたい。

また1ヶ所に何度も通って仕事になれるとお給料が上がっていく。序盤は1つのアルバイトに専念してお給料を上げるといいかもしれない。



▲こちらは木こり。筋力がアップするのでモンスターと戦う前にはここでアルバイトしておくといい。



▲これは料理屋のアルバイト。収穫祭のお料理コンクールで優勝するにはこの仕事は欠かせない。

最後にアルバイトの種類について。高年齢になると選べるアルバイトの種類が増え、酒場や夜の殿堂といったあやしげなアルバイトへ行けるようになる。だが父親としては娘にそんなことをしてほしくないのが正直なところ。お給料は抜群にいいのだが、スレた性格になる危険性もあるのだ。

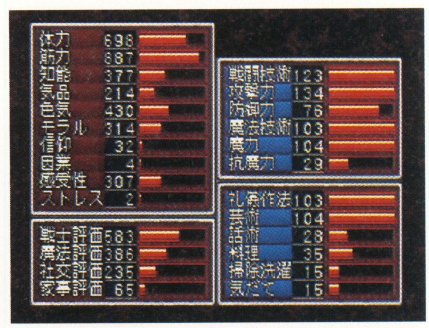
上がる能力があれば下がる能力も……

これはアルバイトに限ったことではないが、ある能力が上がれば同時に他の能力が下がってしまう。肉体を使う農場では体力や筋力が上がるが、気品が下がってしまう。これは当然の結果といえばそうなのだが、バランスよくなんでもこなせる娘になってほしい父親としては悩みの種。

アルバイトを選ぶときはアップする能力、仕事をこなすために必要な能力、もらえるお給料といったこと以外にダウンする能力のことも考えておきたいところだ。これらの能力の上下を把握して娘を思いどおりに育て上げられれば、そのときは立派な父親として胸を張ってもいいはずだ。

▼娘を農場ばかりに行かせているとがさつになってしまう。たまには他のアルバイトにも行かせたい。





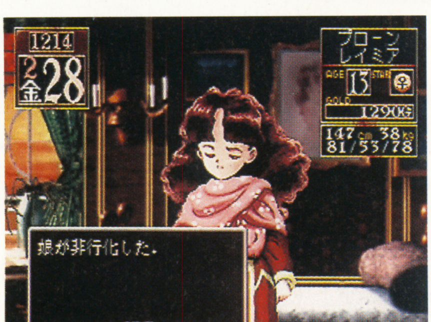
▲いまある能力を下げずに低い能力を上げる。かなりむずかしいことだが時間をかけ、よく練ったスケジュールを組めば決して不可能なことではない。

働かせすぎには充分注意!

どのアルバイトでも必ず増える能力、それがストレスだ。ストレスが増えると娘が非行化し、さらには病気になってしまう。最低でも月のうち一旬は休みかバカンスを組み込んでストレスをため込まないように気をつけよう。



▲ストレスがたまらないよう、スケジュールには休みやバカンスを組み込むこと。ストレスが多いときはおこずかいを持たせてやるといい。余裕があるときはバカンスで楽しいひとときを過ごしたい。



◀非行化した娘はアルバイトに行かせてもまともに働かない。そればかりか街で勝手にものを買ってきたりすることもある。父親の言うことをまともに聞かなくなるのだ。



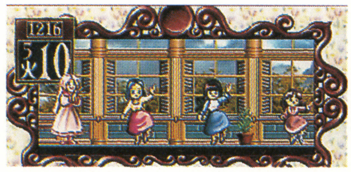
お金がたまったら学校へ！特別講義で娘の能力がアップ!!

アルバイトとならび能力アップに欠かせないのが学校。お金がかかるのでたびたび通わせるわけにはいかないが、そのぶん他では上げられない能力をアップすることができる。

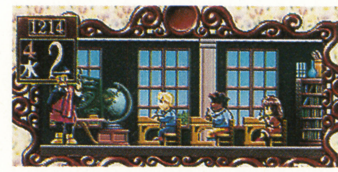
学校にもいくつかの種類があり、上がる能力と下がる能力は講義の内容によってちがう。また年齢が上がるにつれて選べる講義の種類が増えたり、何度も通うと講義のレベルが上がるという点はアルバイトと似ている。ちなみに講義のレベルが上がると授業料が高くなるが能力の上がり方が大きくなる。集中的に１つの能力を上げたいなら、やはり１つの講義に何度も通わせるのがいいだろう。

とはいえわが家の家計はそんなに余裕があるわけではない。序盤のお金がない状態ではなかなか娘を学校に通わせることはできないはずだ。だが無理に通わせる必要はない。無理をして講義を受けさせてもその後のアルバイトでせっかく上がった能力が下がってしまい、学校に行かせた意味がなくなった、ということになりかねないからだ。

学校はお金に余裕が出てくる中盤から終盤に集中的に行くようにして、序盤はアルバイトで基本的な能力を上げるのが得策といえる。



◀舞踊教室で特訓。社交界へデビューする日も近い？

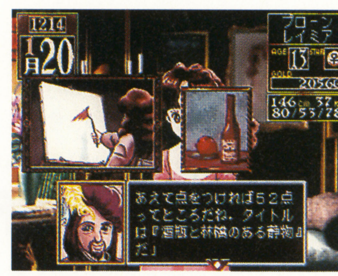


◀今日は自然科学。明日の学者をめざして娘よ、がんばれ。

道場破りや絵画作成などイベントも盛りだくさん！

学校に通って能力が上がるといろいろなイベントが起こる。たとえば娘の戦闘能力が上がると剣術道場に道場破りがやってくる。ここで娘が相手をしなかったり、勝負に負けてしまったりすると道場の看板を持って行かれ、その月と翌月は剣術の授業を受けられなくなってしまうのだ。

また絵画教室に何度も通っていると先生が絵を描かないかと勧めてくる。ここで100Gをはらって絵を描くとそのときの能力に応じた娘の絵を見ることができるのだ。さらにこの絵は自宅の壁に飾られる。娘を大事にする親バカな父としては娘の絵を見てニンマリするのもいいかもしれない。



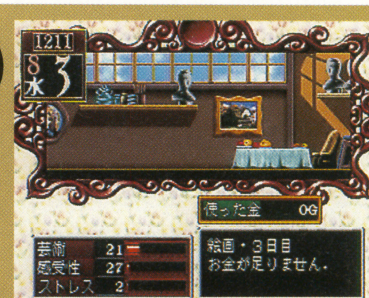
◀先生の評価は52点かもしれないがパパの評価は100点だ！　娘よ、これからもがんばっておくれ。

新米パパへのアドバイス②　（お金がないときは……！）

お金がたりなくてもスケジュール画面で講義を選ぶことはできる。もちろん授業料をはらっていないので授業は受けられず能力も上がらない。だが講義に通った回数だけはしっかりカウントされているのだ。つまりこの方法を繰り返していれば、クラスだけは上がるということ。

格闘術は中級クラスにならないと防御力が上がらないので、この方法でクラスを上げてから授業を受けさせるという手もあるわけだ。

だが忘れてはいけない、クラスが上がれば授業料も上がるということを。今でさえ払えない授業料をどうやって工面するかが問題だ……。



◀いざというときはこの方法を使おう。

バカンスへ出かけて娘との楽しいひとときを過ごそう!!

アルバイトに学校。疲れ切った娘には今こそ休息が必要だ。娘のことを考える父親ならば休養を取らせることを忘れてはいけない。親子水入らずで王国の四季を楽しもう。

ストレスを発散させるには娘に休みをあげるのがいいが、たまにはバカンスへも連れていってあげたい。ストレスの減少率だけなら休みに自由行動をさせたほうがいいのだが、バカンスへ行けばはしゃぐ娘の姿を見られるのだ。

行き先は海と山の２ヶ所。春夏秋冬、四季折々の自然をたっぷりと楽しみたい。また同じ季節、同じ場所でも年齢が上がるに連れて娘の姿は変わっていく。父親としては娘の成長する姿をバカンスでも確認できるというわけだ。

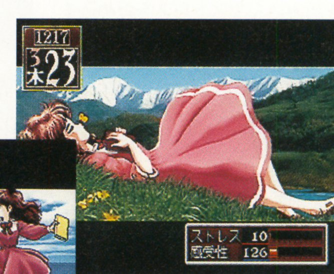
また秋の山では感受性が高まったり、夏の海では体重が減ったりと特別な効果がある場合もある。



▲14歳の夏。浜辺でくつろぐ娘を見ているとバカンスにきてよかったな、とつくづく思う。やはり夏は海にかぎる！



▼16歳の秋。大人びた表情を見せる娘に思わずドキリとさせられる。このあいだまではあんなに無邪気だったのに。



▲16歳の春。草原でゆっくりと自然を感じとる娘は最近、物思いにふけることが多い。もしかしてだれかに恋を……!?

1か月のスケジュールが終わったら街へ買い物に出かけよう

アルバイトと授業の繰り返しで娘の人生が終わる、というのではあまりにかわいそう。街へ連れていって気晴らしをさせるのも父親としての重要な役目のはずだ。

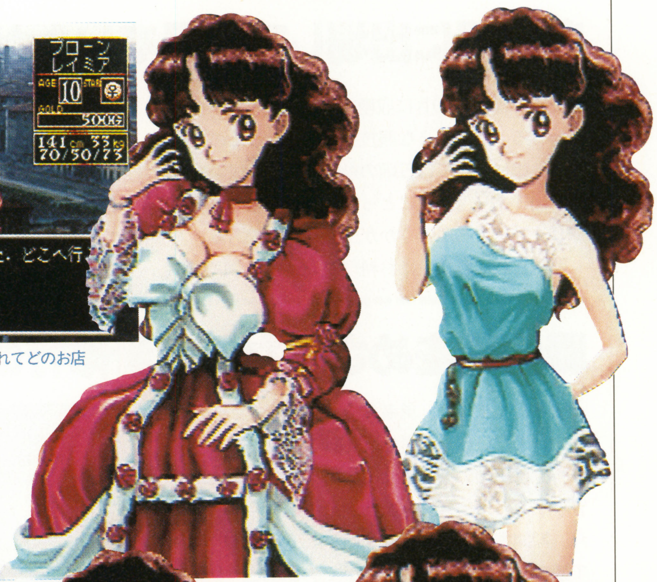
街では買い物をしたり施設を利用したり、なにかとお金がかかる。だがそれに見合う効果はあるのでたまには娘を連れだって来てみよう。

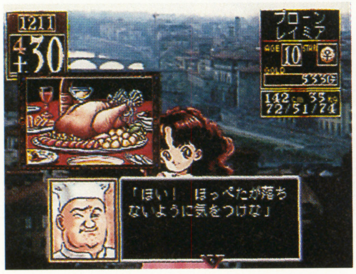
武器屋、仕立屋、雑貨屋、料理屋ではアイテムを買うことによって娘の能力を調節することができる。地道な訓練よりもお金で一気に能力アップしたい、というときに役立つ。とくに娘を戦士系に育てているなら武器屋で武器と防具を買っておくことを忘れずに。

また教会では因業を減らすことができ、医院では娘の病気を治療することができる。いずれもなるべくなら利用しないですませたいところだ。



▲これが街のメイン画面。今日は娘を連れてどのお店へ行こうか?

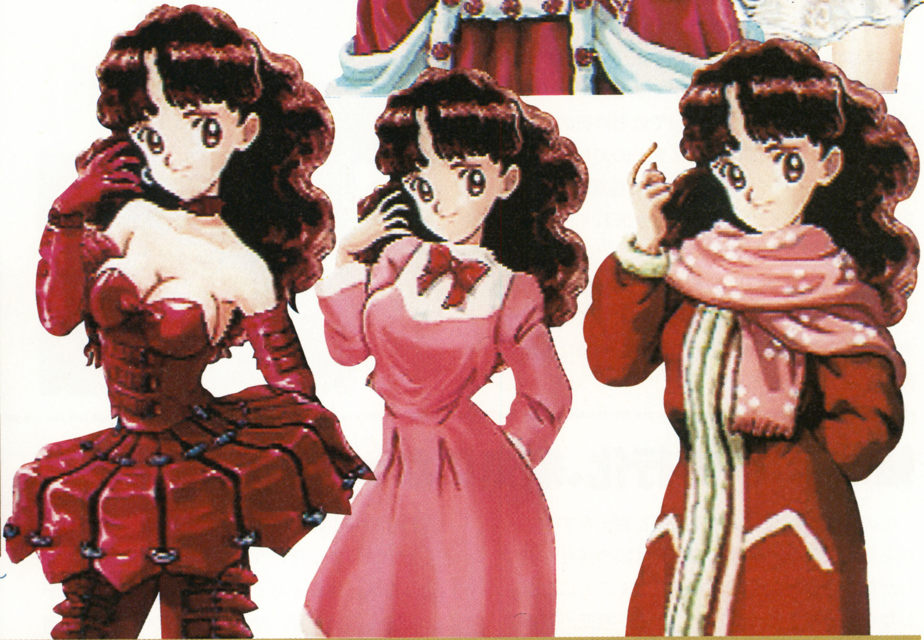




◀料理屋で食事をするとストレスを減らすことができる。だが娘の体重が増えてしまうのでご注意を。



▲仕立屋ではいろいろな服を買うことができる。ここで紹介している服はすべてここで買えるものだ。

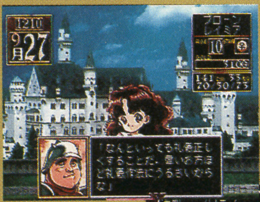


新米パパへのアドバイス③──(買い物の前に人脈を広げておこう)

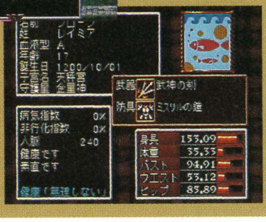
お城へ行っていろいろな人と話をすると人脈を増やすことができる。この人脈というパラメータは一見どんな効果があるのかわかりにくいが、じつは買い物をするときに威力を発揮する。

なんと人脈が高いと買い物をするときに値段をオマケしてくれるのだ。人脈はお城で話をするだけで上がっていくのでお城へ行くのは毎月欠かさないようにしたい。

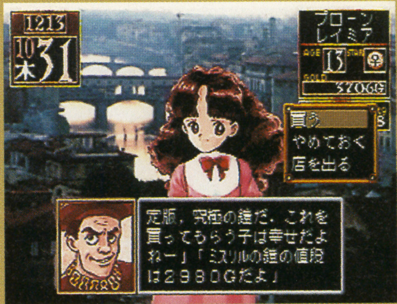
ただし特定の能力が上がっていないと肝心の話ができないので、あらかじめ学校で能力を上げておくことを忘れずに。必要な能力は話す相手によってちがうこともおぼえておこう。



◀彼はお城の門番。ある程度の礼儀作法を心得ていれば、こころよく話に応じてくれるはず。何度も話しかけよう。



▶今どれくらいの人脈があるかはプロフィール画面で確認できる。ちなみにコンクールの審査にも人脈は影響してくる。



▲人脈が上がっていれば家計が苦しいわが家でも大助かり。最大半額まで値引きしてもらえるので、高い品物を買うときは大きく影響する。

収穫祭に武者修行!!
楽しいイベントも見逃せない!

娘と過ごす8年の間にはさまざまなことが起こる。父親として楽しい出来事もあれば悲しい出来事もある。だが時がたてば、すべてなつかしい思い出となることだろう。

収穫祭に出場して賞品をいただこう

王国では毎年10月に収穫祭という大イベントが行われる。さまざまな競技会が催されるこのお祭りは、娘にとっては日頃の勉強と修行の成果をためす場であり、父親にとっては今年一年の家計をやりくりできるかどうかが決まる瞬間である。

開催される競技会はお料理コンクール、武闘会、ダンスパーティ、王国芸術祭の4つ。ただし出場できるのは1年に1つだけなので、娘の能力をよく確認して良い成績を残せそうな競技会に参加させよう。もし優勝することができれば莫大な賞金と評価のアップ、そして貴重なアイテムを手に入れることができるのだから。



◀これはお料理コンクールのようす。優勝すれば父親の年収の6倍に当たる3000Gが手に入る！

戦士系をめざすなら武者修行は欠かせない

娘をたくましく、勇者だったかつての自分のように育てたいなら武者修行をおすすめする。武者修行では王国の東西南北に広がる4つのエリアを冒険する。モンスターを倒すとお金が手に入ったり、期間中に城に戻ると評価が上がったりするので娘をさらに強くすることができるのだ。

だが娘の戦闘力が低い状態で武者修行の旅へ出すと、あっという間にモンスターのえじきになってしまう。アルバイトや講義である程度のHPと筋力、戦闘評価を上げておくことを忘れずに。もちろん武具の購入もしておくこと。

武者修行エリアにはアイテムが落ちていたり、さまざまなイベントが隠されたりもしている。娘の能力を上げるというだけでなく、純粋に冒険を楽しむことができるだろう。



◀エリアの中にはいろいろな秘密が隠されている。すべての謎を解くにはさまざまな能力が必要だ。



▶もちろんモンスターとのバトルもある。倒すとお金が手に入ることがあるが因業も増えてしまう。



▲とあるエリアで妖精たちのお茶会に出くわした。お茶会に参加するときっといいことがあるはずだ。

ちなみに武者修行はストレスがたまらないので月に3度実行しても問題はない。ある程度の戦闘力があればアルバイトよりも効率よくお金を貯めることができるので、戦士系をめざすならどんどん実行していきたいところだ。

娘が家出、非行化、病気になったら……

娘の感受性が飛び抜けて高いと家出をすることがある。期間は1ヶ月。この間は娘の帰りを待つしかなく、むだな時間がすぎていくことになる。しかも帰ってきた娘は戦士、魔法、社交、家事の各評価が下がってしまうのだ。こうならないためにも感受性の上昇には充分注意したい。収穫祭がある10月に家出されると目も当てられなくなる。

非行化や病気はストレスが原因。ストレスがたまらないように適度に休みを与えてあげよう。非行化した娘は休みを与えれば元に戻る。病気にかかった娘も同様だが、サナトリウムや医院を利用するという手もある。お金はかかるがそれだけ多くのストレスも下げてくれる。お見舞いの品を買ってあげるのも有効な治療法だ。



◀家出されるとこの通り。むなしく1ヶ月が過ぎていくのを待つのみだ。



▲非行化した娘には休みを与えよう。通常の自由行動とバカンスの他に監視という選択肢が増えるが、選ぶならこれ。キューブが娘の勝手な行動を止めてくれるはずだ。

▼安静を選ぶと父親か執事のキューブがつきそうことになる。父親がつきそうとその間仕事ができないので100Gの出費となるが、娘との絆を深められる、というメリットもある。



ライターのコメント

このゲームをすると独り言が多くなる。画面の中の娘が何かするたびについつい話しかけてしまうのだ。それほどのめり込んでしまうのは、娘が育つたびに自分も父親の役に慣れつつある証拠かもしれない。他にも育成シミュレーションはたくさんあるが、このゲームほど育てる対象（娘）がいきいきと、画面の中に存在しているものはないのではないだろうか。育成ものの元祖だけあって、その辺りの作り方はさすがとしかいいようがない。プレイの仕方によって何度でも遊ぶことができるのもいい。ほのぼのとした休日を過ごしたいという場合にはぜひおすすめしたい1本だ。のめり込みすぎて眠れない夜を過ごす可能性も大いにあるが……。

要注目ソフトをPICK UP!!

～その3・カワイイ女の子と出会いたい貴方に…美少女編

メルティランサー ～銀河少女警察2086～

イマジニア／5800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

地球の治安を守るため、6人の美少女警官が大活躍!



▲捜査官とは言っても、ふだんは年ごろの普通の女の子。付き合いかたに気をつけて。

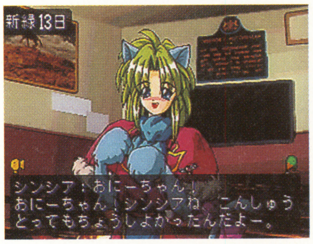
宇宙の人びととの交流がさかんになった未来、新しい文化や技術とともに、招かざる客＝犯罪者達も地球に降り立っていた。銀河警察機構は、これらを取り締まるべく3人（のち6人に増加）の女性捜査官を派遣。プレイヤーは彼女たちの上司となって、訓練や任務を指示していく。任期は1年。プレイ次第で、エンディングが変化していくぞ。

Wizard's Harmony

アークシステムワークス／4900円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

女性プレイヤーは迷わず男子生徒を選ぶのか……!?



▲どの部員と仲良くするかでも、エンディングが変化。学園ラブコメテイスト。

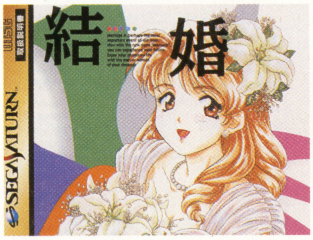
剣と魔法のファンタジー世界、それも学園が舞台という育成シミュレーションだ。主人公のルーファスは、廃部勧告を受けたウィザーズアカデミー（魔法クラブ）の部長。廃部を免れるためには、部員を5人集め、年3回行われる魔道検定に合格しなければならない。部員は、男女合わせて15人いる生徒の中から好きなキャラクターが選べるぞ。相性などを考えて勉強させよう。

結婚～Marriage～

小学館プロダクション／6800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

あのキャラクター達と恋愛を楽しもう!



▲大好きなキャラクターと、結婚を目的としたおつきあいができるなんて……。

「卒業」に登場した5人の女の子達が結婚適齢期の25歳に！　さらに「卒業M」の5人の男性陣も総登場。デート資金に気を遣い、体と心を磨き、彼女（彼）にふさわしい男（女）になるのだ。もちろん最終目的は「結婚」の二文字!

夏にはPS版も発売されるが、こちらは内容が多少変わり、恋愛対象が女性陣だけになるとのこと。女性プレイヤーは残念?

卒業Ⅱ Neo Generation For Windoows95

ゲームバンク／9800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

ファン垂涎の付加価値たっぷり



▲魅惑の特大壁紙であなたのパソコンライフは充実間違いなし。

79ページから紹介した「卒業Ⅱ」のWin95版が登場した。ゲーム内容はすでに紹介した通りだが、Windowsならではの壁紙、アイコン、音声ファイルなどのおまけがたっぷりで、ファン泣かせの内容になっている。特に初回限定版には線画ポストカードとリーフレットがついており、これだけでも入手の価値がありそうだ。

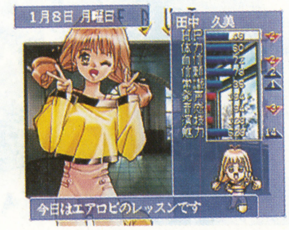
誕生 Debut～PURE

シャーロック／7800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM



SFC PS **3DO** 95 SS FX WIN Mac

万感の想いを込めて今、3人のアイドルが誕生する!



▲パラメータも細かく、女の子たちの表情も豊か。どう育てるかはあなた次第。

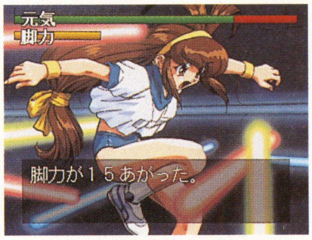
プレイヤーは、芸能プロダクションの新人マネージャーになり、3人の少女をトップアイドルめざして育てていくという育成シミュレーションの人気作。芸能界はけっして甘い世界ではない。ライバル達との対決や、普通の女の子ゆえの感情の暴走といった多くの難関が待ち受けているのだ。個性的な3人をうまく指導し、2年後のアイドル大賞をめざそう。

大運動会～序章（仮）

インクリメントP／価格未定／夏発売予定／シミュレーション／CD-ROM

SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

めざすは栄光の「宇宙撫子」（コスモビューティー）!



▲いろいろな特訓を課して、あかりちゃんの能力を伸ばしてあげよう。

はるか未来、宇宙に浮かぶエリート教育の聖地「大学衛星」では、今年も恒例の巨大イベントが始まろうとしていた。その名も「大運動会」!!　序章である今作は、プレイヤーが、主人公である神崎あかりのコーチとなって、半年間彼女を訓練する。目標は、あかりを大運動会の行われる大学衛星に入学させるための選考会優勝だ。そしてその先に待つものは？

歌も……女優も……私しかできない表現ができるようになりたい



PROFILE

沢口はるか
本名　古澤真由美
1976年７月６日生まれ（19才）
身長160cm　体重40kg
B78　W54　H78
神奈川県横浜市出身
趣味　乗馬・釣り
特技エレクトーン・バトントワリング
CF、ハドソン「ボンバーマン」、グラムス「クォヴァディス」イメージキャラクター等で活躍中。

布バック協力　SET-TWO　03-3555-0664
バックドロップ協力　SET-TWO　03-3555-0664

COVER GIRL



H A R U K A　S A W A G U C H I

Q．芸能界にデビューしたきっかけは
A． 知人の勧めで出た「黒 BUTA オールスターズ３期生」のメンバーになったのがデビューのきっかけになりました。２年前のことです。主に文化放送、TV 東京、ヤングマガジン等の出演、イベント等で活動していました。
　最初の仕事は、ヤングマガジンのグラビア撮影でとてもとても緊張していたのを、今でも覚えています。そしてテレビ・ラジオとすべてが初めてで、しかも、まだ高校生だったこともあって、デビューした当時は学校と仕事と大変忙しく、今思うと、よく頑張ったなぁと我ながら感心してしまいます。

Q．自分ではゲームをしたりする？どんなゲームが好き？
A．去年の５月まで CF にでていたこともあって、結構やっているんですよ。「ボンバーマン」シリーズは毎日１時間以上はやっていましたね……。というのもイベントで子供たちと対決するというので、負けてなるものかと頑張ったのですが、子供たちって本当に上手なんですよ!!びっくりしてしまいました。ナメちゃいけませんよね。毎日の練習は本当に欠かせませんでした。…というより、実はかなりハマッてしまいました。
　ほかに好きなのは「ストリートファイター」のシリーズ。このゲームをしていると、体が自然に動いちゃったり、大声で叫んじゃったりで、大興奮!!熱くなるんですよ～本当に。でも上には上がいるんですよね。私の場合まだまだ練習が必要みたいです……。「ドラクエ」シリーズやゲームセンターのレーシングゲームなんかも大好きです。釣りが趣味なので最近は釣りのゲームもよくやります。

Q．趣味が乗馬ということですが
A．乗馬は２年前の CF で乗馬シーンを撮るために毎週練習に行くようになったんですが、調子に乗ってしまい落馬!!それでも、がんばって練習を続けたんですよ。落馬して乗らないと、次のときに怖くなっちゃいそうだったので。そうしたら腕が、動かしたり馬の振動が伝わったりすると痛んで、すごく腫れてきて、それでやっと病院へ行ったら、ナント骨にヒビが入っていてびっくりしてしまいました。
　その数週間後に CF 撮影でギブスをはずし、割り箸とテーピングで手首を固定して馬にのったんですが、やっぱり痛くて、そのシーンだけ男性の方に乗ってもらったんです。でも馬って本当にかわいいんですよ。目なんてウルウルしちゃって！……実のところ初めての対面は少しこわかったんですけど。
　あと、馬ってすごく敏感なんです!!初心者だとわかるみたいで、はるかが初めて乗ったときなんて甘く見られて全然いうことをきいてくれないんです。肌を通じてわかっちゃうんでしょうか。不思議ですよね。音にも敏感で、例えば大きな声でかけごえをあげると、すごく驚いて、ものすごい勢いで走り出したりして、実は小心者なのかもしれない!?
　とにかく、乗馬は絶対のおススメです。馬の上に乗ってみるだけでも何か世界が違う感じがすると思いますよ。

Q．将来の夢は？
A．今はいろいろなことに挑戦していきたいと思っています。歌も歌いたいし、女優の仕事もしたいし……うまく言えないんですけど、いいものをどんどん吸収して自分のものにしていき、将来は自分らしい、私しかできない表現ができるようになりたいなぁと思っています。これからもっともっと頑張っていきますのでゼヒゼヒ応援してください。

Game Fan 読者プレゼント

編集部がかき集めた、ソフトやゲームグッズを大放出っっ！

キミにも僕にも大チャンス！ 今すぐハガキを書いてポストへダッシュ！

GAME SOFT

1



夜は寝れ！

●クラシックロード（PS版）3名

（ビクターエンタテインメント提供）

2

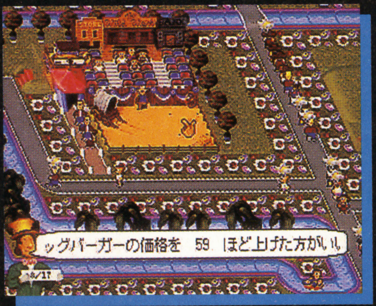


睡眠不足！

●アンジェリーク（SS版）3名

（光栄提供）

3



●テーマパーク（SS版）3名

（EAV提供）

4



●第4次スーパーロボット大戦S（PS版）3名

（バンプレスト提供）

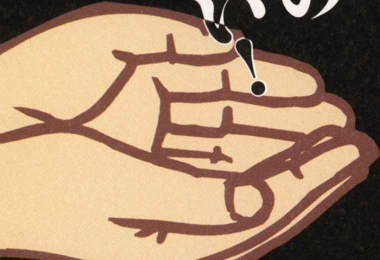
5



●Jリーグ プロサッカークラブを作ろう（SS版）3名

（セガ・エンタープライゼス提供）

どのソフトも、編集部オススメ！ 徹夜必至の超秀作揃い！



■あなたが欲しけりゃワタシも欲しい!

持ってるだけで

爆裂 大自慢! すげえぜっ!

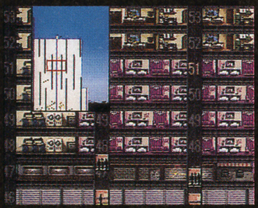
GAME GOODS

6 ●ザ・タワー
キャップ(1名)

7 ●ザ・タワー
ジグソーパズル(1名)

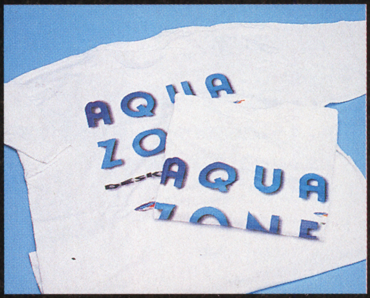
(オープンブック提供)





8 ●アクアゾーン
Tシャツ(5名)

(9003提供)



GAME BOOK

9



●卒業II公式ガイド
ほかゲーム攻略本100名

欲しけりゃこうしろ!

● 応 募 方 法 ●

本誌の最後に付いているアンケートハガキに、欲しいプレゼントの番号を書いて、今すぐポストへ。住所、氏名、年齢など、アンケートの必要項目も忘れずに書いて送ってね。

▶アンケートハガキは、112ページについてるよ!

締切は5月31日消印有効

Game Fanを編集する
毎コミ書籍2課のヒット商品ラインナップ

■Game Fan Books

①ときめきメモリアル対戦ぱずるだま必勝攻略（アーケード版）定価1000円
②デスマスク公式ガイドブック　定価1100円
③ホラーツアー公式ガイドブック　定価1000円
④卒業Rプレイステーション版公式ガイド　定価1000円
以下続刊予定
⑤クラシックロードを永遠に遊ぶ本　予価1200円
⑥ロードランナーレジェンドリターンズ公式ガイド（仮）予価1000円
⑦ギャルパニII公式写真集（仮）予価1200円
⑧シーバスフィッシング公式ガイド（仮）予価1000円
⑨ザ・タワー攻略ガイド（仮）予価1200円
⑩オーバードライヴィングDX公式ガイド（仮）予価1000円
⑪ファイアープロレスリング　アイアンスラム'96攻略ガイド（仮）予価1000円
⑫ステイブルスター〜厩舎物語〜マスターブック（仮）予価1200円
⑬ゴジラ列島震撼公式ガイド（仮）予価1000円
⑭ブルーシカゴブルース公式ガイド（仮）予価1000円
⑮シヴィライゼーション攻略ガイド（仮）予価1200円
⑯メルティランサー攻略ガイド（仮）予価1000円
⑰大戦略V攻略ガイド（仮）予価1800円
以上、発売順、書名、定価が変更になる場合があります。

■ゲーム攻略本

◎新しいダビスタ　理論と実践　定価1500円
◎Tower攻略ガイド　ディスク&マニュアル　定価1980円
◎卒業IIサターン版公式ガイド　定価1100円
◎卒業IIプレイステーション版公式ガイド　定価1100円
◎完全中継プロ野球グレイテストナイン公式ガイド　定価1100円
◎土器王紀　エスパッシ探険ガイド　定価1000円
◎鉄道王'96　いくぜ億万長者!!パーフェクトガイド　定価1000円
◎トータルディストーション公式ガイドブック　定価1800円

■ゲームムック

サターンパーフェクトガイド'96　定価580円
Game Fan Vol.1　シミュレーション編　定価680円

■パソコンソフト付き書籍

◎最強将棋ソフト極II　PC−98版、DOS／V版　定価各9800円
◎究極のパズル　極大道棋　PC−98版、DOS／V版　定価各7800円
◎一生遊べる詰将棋道場　森田将棋シリーズ早指し機能付き　for Windows　定価9800円
◎GO II　Professional Windows 囲碁　定価9800円
◎SUPER野球道リミテッド　PC−98　定価7800円
◎麻雀青天井　Windows版　定価8800円
◎麻雀青天井　Mac版　5月発売予定　定価8800円
◎死活大百科II　for Windows　5月発売予定　予価9800円
◎美少女ゲームの決定版　ギャルパニII　PC−98、DOS／V両対応　5月発売予定　予価7800円
◎西田式スピード指数　自動計算ソフト Win　SP付き　定価4980円
◎西田式スピード指数　自動計算ソフト Mac　SP付き　定価4980円
◎井崎脩五郎の中央競馬クラシック96　定価6800円
◎JRA−VAN専用競馬データベース　スーパーパドック　西田式スピード指数対応 Windows版　5月発売予定　予価9800円
以上は全国書店でお求めください。

■プレイステーションソフト

◎極大道棋　詰むや詰まざるや　6月21日発売予定　定価5800円
◎GO II　Professional　9月発売予定　予価6800円

■セガサターンソフト

◎最強将棋極II（仮）　7月発売予定　予価6800円
◎麻雀青天井（仮）　9月発売予定　予価5800円
◎ギャルズパニックS（仮）　9月発売予定　予価6800円

■ビギナーのための実用書ファーストステップシリーズ

①麻雀　定価1000円
②囲碁　定価1000円
③連珠　定価1000円
以下続刊予定
④中央競馬　定価1200円
⑤地方競馬　定価1200円
⑥プロ野球　定価1200円
⑦大リーグ　定価1200円
⑧釣り　定価1200円
⑨大相撲　定価1200円
⑩サッカー　定価1200円
以上発売順、定価、書名が変更になる場合があります。

■その他

◎超裏ワザ!!　ナンバーズおいしい買い方　一獲千金研究会編　定価880円
◎ナンバーズもっとおいしい買い方　一獲千金研究会編　定価980円
◎ナンバーズデータバンク'96春　一獲千金研究会編　5月発売予定　予価880円
◎クラシック96　ダービー馬を探せ　井崎脩五郎、丹下日出夫著　定価1200円
◎西田和彦スピード指数研究ノート　西田和彦著　5月発売予定　予価2800円
◎西田式スピード指数ファンブック　市丸博司著　5月発売予定　予価1200円
◎'96SUMMER　水着ガイドBOOK―貴方を美しくする水着の買い方選び方―（仮）6月発売予定　価格未定
◎絶対に儲かるパチンコ実践講座―女性のためのパチンコ中・上級入門書―（仮）7月発売予定　価格未定

MYCOM
毎日コミュニケーションズ
株式会社毎日コミュニケーションズ
東京都千代田区一ツ橋1の1の1
Tel 03-3211-2568

ゲームファンランド GameFan LAND

座談会から実用シートまで、ゲームユーザーに役立つ情報、お楽しみがギッシリ!

シミュレーション座談会

SLGの楽しさとは何なのか?

ライター陣4人によるシミュレーション座談会

今回のGameFanは、シミュレーションゲーム特集ということで、戦略物から育成物、毛色の変わった物まで、様々なシミュレーションゲームを掲載した。では、シミュレーションゲームのおもしろさというのは、いったいどういうところにあるのか? そして、これから先どんなシミュレーションゲームの登場を望んでいるのか? そのあたりのことを本誌に執筆しているライター陣4人に集まって語り合ってもらった。

★　★　★

江口　本日はお忙しいところお集まりいただき、ありがとうございます。今回集まっていただいたみなさんは、今までにいろいろなシミュレーションゲームをプレイしていると思うんですけど、シミュレーションのおもしろさってのは何なのか? をメインのテーマに座談会を行いたいと思います。まあ、食べたり飲んだりしながら気軽にしゃべってください。

シミュレーションっていうと、昔は大戦略や信長っていうのが「シミュレーション」だったんですけど、まずそのへんの硬派な部分のおもしろさからお願いします。

藤田　征服する喜びですかね、その頃のゲームっていうのは(笑)。当時は、マシンの能力的にもその程度のゲームしかできなかったわけで、信長なんかもパラメータ上げてなんぼのゲームでしたし。コンピュータの色数もなかったですし、動画やポリゴンなんてもってのほか。そうなると必然的に信長のような数値を上げて楽しむゲームが出てきて、それからグラフィック能力が発展したような形で大戦略が出てきた。

安藤　シミュレーションは昔からやっていたわけじゃないんで、あまり昔のことはわからないんですけど、人によってはハードの能力が上がって3Dグリグリのよりリアルなヤツが好きっていう人もいますけど、僕としては信長や三國志でそれをやって欲しいか? っていうとそうは思わない。信長や三國志っていうのはやっぱり画面を見ながら数字が上がった下がったというところで楽しむ、そういうタイプの人間ですので(笑)。そのタイプのシミュレーションっていうのは、ダメな人間は全く受け付けないですし、好きな人は想像力を膨らましてドンドンのめり込んで行きますよね。

藤田　頑張った分だけ数値に現れるっていうのがシミュレーションにはありますよね。対戦格闘なんかだと、頑張ってもダメな人はダメでしょ。

安藤　それはありますね。やっぱり反射神経なんかを要求されるとね。シミュレーションなら、ゆっくり楽しむことができますから。

藤田　シミュレーションは、マニュアルを読む根性があれば誰にでもできる(笑)。

江口　それはある(笑)。

安藤　ルールを覚えるのが大変なんですよね。特に最近はどんどん複雑になってますし。

江口　後は、やっぱりユニットのデータなんかを頭に叩き込んでおかないと。その作業が結構大変ですよね。

安藤　戦国ものなんかだと、プレイしているうちにどんどん頭に入ってくるんですけど、近代戦のものだと頭に入ってこないんです(笑)。今回はMac版で、初心者向けのところがあったんでわかりましたけど、本流の方だとわからなかったかもしれませんね。

館野　数字が出てきて、数字だけで表現されるとアレルギーを起こしちゃう人もいる。そういうときは、グラフィックなりダイアログなりで知らせてくれると状況がわかる。そうやって、色が変わったりグラフィックが変化したりすると、あ、ここまで育ったんだなってわかるよね。A列車なんかもプレイに対してグラフィックが変化していくんでよくわかるけど、数字が中心だといまいちおもしろくない。見た目で楽しめる方が好きなんで、信長とか大戦略みたいなシミュレーションはほとんどやらない。

藤田　逆に、その辺の表現能力がハードの進歩に

シミュレーション座談会

SLGの楽しさとは何なのか?

よってできてきたことによって、今までになかったようなシミュレーションがどんどん出てきた。それで、今までシミュレーションっていうジャンルで遊んだことがない人もプレイできるようになったっていうのもあるんじゃないでしょうかね。ユーザーが選択する余地が増えたというか、これまではわりとマニアックジャンルのソフトが多かったけど、それがわりと一般にも受け入れられるようになってきた。

安藤 後は、何度もできるっていうところもシミュレーションのいいところかもしれませんね。何度もやったことってないんですけど(笑)。一応前提として何回も遊べるっていう。

江口 何回も遊べるから値段が高いとか(笑)。

安藤 ただ、何度も遊ぶ暇がないうちに、次のが出ちゃうんですよね。(笑) バージョンアップが、やりこなすには早い。

江口 一番最初の信長のとき、確かFM7版のテープ版だったと思うんですけど、そのときは結構何回も遊びましたね。あの頃は貧乏で、そうそうソフトも買えなかったし、普段は雑誌の後ろのリストを入力しては遊んだりしている時代でしたからね。国も武将もまだまだ少なかった最初の信長。

藤田 当時は他にほとんどなかったんですよね。

安藤 10年ぐらい前でしたっけ? もうちょっと前かな?

江口 10年以上前になるんじゃないかな。僕も初めてのパソコンだったし。未だにFM－New 7、自宅で電源スイッチ入れれば即動く状態でセットアップした状態で置いてあります(笑)。データーレコーダーもつながって(笑)。今じゃただジャマなだけ(笑)。そういや88SRも同じ状態だな。いいかげん片づけよう(笑)。

館野 シミュレーションてある程度ゲームが進んで、そんなにヤリ込んでないと、気に入らないところを作り替えたり、データを消してもう1回やったりするじゃない? それで、気に入ったやつができると、途中からそっちのデータでのプレイに切り替える。そういう遊び方をする人っているよね。

藤田 基本的にワガママなんですよね。

江口 全部壊しちゃうってのはあるよね。シムシティなんかでも、ある程度できちゃうと、今度は破壊に走る。子供の積木遊びと同じような感覚だよね。

藤田 それが快感だっていうのはありますよね。苦労して作った物を壊せるっていう。その点では、AⅣがちょっと残念ですよね。作る楽しみはあるんですけど、壊す楽しみがない。プレイしていて、これで壊せたら最高なのに〜って思いましたね。

安藤 そういう意味じゃ、シミュレーションって好き勝手できるゲームっていう感じなんですかね。

藤田 シミュレーションって言うのは、プレイヤーが支配者で自分が絶対なんですよね。それでいろいろな事が好き勝手にできるっていうのがありますよね。

安藤 RPGっていうのは、最近はかなり変わってきてますけど昔のゲームはシナリオがあって、敷かれたレールの上を進むだけっていう一本道のものが多かった。まあ、それがウリっていう部分もあったんですけど。ポピュラスなんかをやっていると、確かに自分が神か? っていうような部分もある(笑)。

藤田 逆らうヤツは征服してやる、言うことききかんユニットは自滅させてやるとか(笑)。

館野 わざと海に落としたり追い詰めたり。

藤田 そういうワガママができて、人間にある社会支配に対する欲求を満たしてくれるのがシミュレーションじゃないんですかね。レースゲームや対戦ゲームみたいに壮快感はないですよね。

安藤 確かに、シミュレーションゲームっていうのは壮快感はないですよね。美少女育成系のプリメとか同級生ってどう思います?

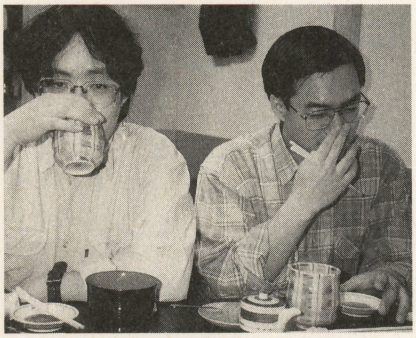
江口 得意分野でしょ?

藤田 いやぁ(笑)。基本的に信長なんですけどね。

江口 ほう。プリメ＝信長説。

藤田 そうじゃないですか。基本的にパラメータを上げるだけのゲームですし。プリメが出たときに「ちくしょう!」って思いましたね。みんな思ってたと思うんですけど。信長をプレイして国を作りながら、これが女の子だったらなぁいいのになぁって思ってて(笑)。それを出したのがガイナックスで。やっぱりやってくれるよな、ガイナックスはって思いましたもん。

江口 そういうのってあるよね。ゲームをやりながら、こうしたらおもしろいのになぁって思ってて後からそういうのが出るって。僕も一番最初の、FM7で出たA列車。あれを遊んでるときに、鉄道敷いて駅を作ると、その周辺にドットみたいな家がポコポコできてくるじゃないですか。あれが箱庭っぽくておもしろくて、ゲームの目的なんかすっぽかして、巨大な環状線を作って、ずーっと





発展するのを眺めてた。こういう街が発展するゲームがあったらいいのになって思ってたら、後でシムシティが出てきた。あの当時企画書書いてりゃ大儲けしてたかも（笑）。

藤田　ゲーム業界ってみんなそうなんですよね。やったヤツが勝つ。思ってただけじゃダメ（笑）。

江口　プリメ、卒業以降美少女育成系のものってたくさんでてきてますけど。

安藤　最近では、新妻調教物っていうのもありますね（笑）。

江口　アダルト系もたくさんありますよね。

藤田　そのへんのパソコンアダルト育成系になると、どのへんがおもしろくてプレイするかっていうのがありますよね。育てるのは単なる手段で、後のお楽しみのグラフィックを見たいんじゃないかって思うけど、実は育てているのが楽しいのかもしれない。

安藤　たぶん、そういうアダルト育成っていうのは、育成する、調教するっていう過程の部分の方が楽しいんじゃないかな？　間あいだに入ってくるイベントも、本当のアダルトゲームよりはおとなし目のものが多いような気がしますし、そういう意味ではゲームですよね。

藤田　最近はパソコンでも安易な育成ゲームが多いですよね。同級生クラスになると、絵がいい、女の子がいいってことになるんですけどね。

安藤　私なんか、パソコンゲーム誌で美少女ゲームもいろいろやっていたことがあるんで思うんですけど、美少女系って、内容によってわかれちゃいますよね。美少女でなくてもシミュレーションゲームとしておもしろいものとか、逆に5分もあれば終わっちゃうようなものとか（笑）。そういうものは、ホントにただ美少女だけっていう路線ですよね。

藤田　パソコンのシミュレーションに限って言えば、昔はパソコンから家庭用っていう移植の流れがありましたけど、最近はパソコンのシミュレーション、特にHゲームなんかがそうなんですけど、家庭用で出たゲームのシステムを使って、絵を変えただけっていうものも出てきてますよね。

江口　家庭用ゲームっていうのは、プレイする上で、割とお手軽っていうのもあるかも知れませんね。パソコンだと、まあマシンにお金もかかるし、インストール作業も面倒。Win95対応版ではなり楽になりましたけど。その点家庭用だと、カートリッジやＣＤ－ＲＯＭを入れっぱなしにして、電源ポンですぐゲームができる。後、一番大きいのが家庭用のゲームって言うのは、寝っ転がってプレイできるっていうことでしょう。僕なんかもプレイ姿勢の基本は寝っ転がりですから（笑）。パソコンだと、なかなか寝っ転がってプレイっていうわけにはいかない。

藤田　家庭用ゲーム機のシミュレーションでも、最近のものってみんなＣＤ－ＲＯＭになってますよね。それで、シミュレーションってデータ容量が多いもんだから、やたらと読み込みに時間がかかる。あれはちょっと耐えられませんね。光栄のゲームなんかも読み込み遅いですし。

安藤　そういう所にはあまり力を入れてないように感じますね。インストールなんかももうちょっとよくなりそうな気がするんですけど。

江口　光栄って言えば、競馬物を始めたっていうのはすごく意外な感じがしましたね。まあ、それまでもいろいろなジャンルのシミュレーションを出していたんだけど。あと、意外と言えばアンジェリークも意外な感じでしたね。光栄の書籍でも、ゲームと関係ない競馬物をたくさん出してますでしょ。内部に詳しい人がいて、単に好きでやって当たったのか、時代を読む力があるのか。その辺聞いてみたいですね。競馬のゲームはみなさんはやります？

安藤　ギャンブルは麻雀以外はダメなんで（笑）。ああいう競馬ゲームって、競馬知らないシロウトの人でもやれば覚えるもんなんですか？

江口　覚えますね。ダビスタなんかも小学生、中学生がガンガンやってますし。競馬場なんかで、中学生ぐらいで能書きたれてるようなガキとか見ますもん。こっちが負けてるときに限ってそばで能書きたれてる（笑）。

藤田　インブリードとか意外性があって奥が深いといえば深いんだけど、なんであんなに競馬物がいろいろなメーカーから出るんだろう？　それも結構売れてる物がありますよね。地方なんかは競馬場のないところもあるわけだし。

江口　一つは競馬ブームっていうことと、もう一つはダビスタの成功を見ちゃったからじゃない？

藤田　本物の競馬やった方がおもしろいんじゃないかな？

江口　僕なんかは本物の競馬の方も好きなんだけど、ゲームのヤツって競走馬育成でしょ。本物の馬主も、今一口馬主っていうクラブ法人なんかがあって馬を持つことは可能だけど、ただ持っているだけで、自分で何か口をだせるもんじゃないし。

SLGの楽しさとは何なのか？

それに、実際の馬主って、スパンがすごく長いの。2歳の初夏に買ってきて、早いやつでデビューするのが3歳の夏。1年間はずっとガマン。遅いやつだと4歳の夏とかいうヤツもいるし、そこまで待って確実にデビューするかっていうとそうでもない。しかも、実際に勝ち上がるなんてすごく少ない。2年待ってダメだった。なんていうこともよくある。そのあたりのことが、ゲームだと簡単に、気軽に遊べるっていうのはあるよね。ただ、実際に馬持っていると、競走馬育成の馬って勝ちすぎのような気がする(笑)。まあ、勝てない競馬シミュレーションなんてつまらないんだけど。本当はそんなにポンポン勝てないぞ（笑）って。

藤田　実際にできないことができるっていうからシミュレーションが売れるんですかね？　そうなると、女の子を口説いてっていうシミュレーションも、実際にできないから売れるのかな？

江口　ときメモがそうなんだけど、最初ＰＣエンジンのを見たとき、売れると思わなかったね。ＣＤ－ＲＯＭカプセル４（小学館）に体験版入れたとき。今じゃあの体験版のおかげで、あの号だけプレミア物でしょ。数万って話。

館野　一部熱狂的なライターが押して毎月記事をやってたけど。僕は卒業のほうがおもしろいと思ってたし。初めてシミュレーションぽいものをやったのが卒業だったし。ときメモって純粋なシミュレーションとは違うじゃない？

江口　あの当時のコナミとは、明らかに毛色が違ったソフトだったし。絵なんかも、最初コナミのイメージとは違って、どっちかっていうと、なんだ？　っていう感じだった。

藤田　あの当時は結構ボロクソ言われてたところもあったけど、逆にああいう絵だったからユーザーの想像力で楽しむ部分が出てきたんじゃないかな？　同級生のキャラクターなんかだと絵が決まりすぎててそれ以外ありえないけど、ときメモの場合だと、ユーザーが僕の詩織ちゃんはこうなんだって、想像して思う余裕がある。それでハマっちゃう。声優も、当時マイナーだった人で、逆にそれが良かったのかもしれませんね。イメージが固定されていなかった分。

江口　最初から予算があって、ああいうものを作るんだったら、メジャーな声優を使ってたと思うし、実験作って感じだったよね。その辺が全てい い方に出て、あの中の声優がときメモでメジャーになったっていうのもおもしろい現象だよね。シミュレーションっていうと、他にもいろいろなジャンルがあるけど、その辺はどうかな？　経営ものとかいろいろあるけど。

安藤　パソコンなんかだと、ＫＳＳの「無人島物語」っておもしろいらしいですよ。

藤田　あれ、ＰＳかサターンで出せば売れると思うんですけど出してくれないですかね。

江口　シムシティなんかは、最初出たときにすごくおもしろくて。やっぱり前に出たＡ列車の街の発展ていうのがおもしろかったんで、まさにコレだってね。あれは何でやったんだ？　ＡＭＩＧＡだったかな？　ポピュラスなんかもＡＭＩＧＡでやったし。でも、英語、あんまり得意じゃないの。

藤田　あれは壊すのが最高ですよね。爆撃だって飛行機わざと落としたり。

安藤　シムシリーズっていくつかでてますよね。その辺はやられてます？

藤田　アリが結構好きでしたね。

館野　シムアント？

江口　あー、あったあった。僕マニュアル書いたんだっけ（笑）。

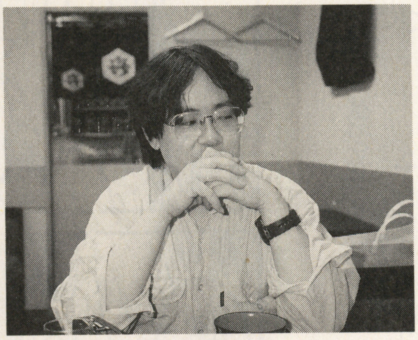
藤田　ポピュラスとか、あのへんから家庭用に移植されるようになってきた。やっぱりスーパーファミコンが出てきたのが大きかったのかな？

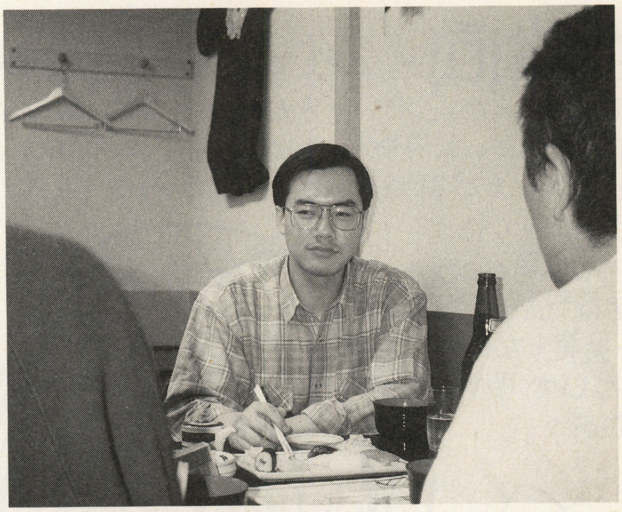
館野　あとＰＣエンジンの存在って大きかった。ＣＤ－ＲＯＭでパソコンからの移植も含めていろいろなシミュレーションが出てきたし、アニメーションでしゃべってシミュレーションっていうのもＰＣエンジンで出てきたスタイルだしね。テレネット系とか。他にもスーファミで出せないから、ＰＣエンジンのＣＤ－ＲＯＭで出すっていうような風潮があった。

藤田　そういうアニメーションとかって、シミュレーションユーザーにはどうなんですかね？　信長なんかも最近はポリゴンになっちゃってますけど。実写でも、ちょっと違うかなって気がしてたんですけどね(笑)。後、サターンの大戦略なんかもポリゴンなんですけど、あれっているんでしょうかね。プレイしてて見ている人っていないと思うんですけど。あれを見ると、プレイ時間が何倍にもなっちゃうんですよね。

安藤　やっぱり動きが決まっているから、そのうち飽きてくるっていうのはありますよね。最初はおもしろがって見るんですけど。

江口　だいたいゲームってそうだよね。アニメーションがスゴイ、ポリゴンがスゴイって言っても、実際にプレイするときにはジャマになるものが多





い。スゴイのはよくわかったから、必ずＯＮ／ＯＦＦのスイッチを付けておいてくれ。見る見ないはユーザーに選択させて欲しい。そのゲームの最もシンプルな骨格部分だけで、サクサク遊びたい人もいるわけだし。でもそうすると差別化できなくて、他のゲームと同じになっちゃうのかなぁ。

安藤　信長のＰＳ版なんかも実写がでてきますけど、何かイベントが起きるたびにそれが起こるんで、それは、もういいから早く先に行ってってという感じですよね。何かあると、ドドドって実写が出てくる（笑）。しかも、信長っていうゲームは、延々とやるわけじゃないですか。

藤田　シミュレーションって、わりと仮想現実を楽しむものじゃないですか。それに実写が出てくると、いい部分もあるけど、想像で楽しむ部分を失っちゃう気がしますね。卒業Ｒなんて、実写の女の子使って、オイオイって思っちゃいますもん。

江口　アニメの絵だから想像で楽しめるっていう部分はかなりあるよね。実写だと、好みじゃない人とか出てくると、頭の中で補正が効かない。

安藤　逆に興ざめするっていうのはありますよね。

安藤　アメリカなんかだと、実写の方が受けるじゃないですか。やっぱり国民性の問題もあるんじゃないですかね？

藤田　アメリカだと卒業Ｒの方が売れるのかな？

安藤　自分で考えても、アニメ絵の方が好きだと思いますよ。やっぱり日本人なのかなって。現実のもの持ってきたくないって。

江口　アンジェリークなんかは、女の子に大ヒットしたゲームなんですけどそのへんはどうです？

藤田　男にとってはクソゲーなんですけど（笑）、女の子にはすごいみたいですね。ああいう女の子向きのジャンルっていうのは、これから伸びてくるんじゃないですか？　そういえば、卒業Ｍって出たんですっけ？

江口　まだじゃなかったっけ？　男版の卒業（笑）。

安藤　へえ、そんなのあるんですか？　そのうち美少年育成とか出てくるんですかね？

藤田　そういうのもいいんじゃないでしょうか。これまでシミュレーションって基本的に男しかやらないゲームだったけど、そういうものが増えてくればシミュレーションの女性ユーザーも増えるんじゃないかな。

江口　レディスコミックのゲームなんて出てきそう。では最後にマイベストシミュレーションを。

安藤　やっぱり三國志。信長と三國志を較べると自分は世界観とかが三國志向きだと思いますね。今回はそれに陣形なんかの考え方も入ってきたんでいろいろ楽しめましたね。

館野　アクアゾーンかな。ＰＣエンジンでやったＡⅢも好きだったんだけど。

藤田　全体的に見ると、ＰＳ版のＡⅣが一番かな？　あれで街を壊せると完璧だった。街が育っちゃうと自分でいじれなくなっちゃうんで、そこが残念。

江口　僕は競馬物だとダビスタじゃなくてクラシックロードのＰＳ版。やっぱり自分の血がサイアーラインに残っていくっていうのがいい。あれで、預託がもっとしっかりしてくれればいいんだけど。あともう１本入れるなら、ＰＳのシビライゼーションかな？　サクサク速いし、あれはハマル。それでは、今日はお忙しいところありがとうございました。

●出席者●

江口貴博　（有）プロスペック代表取締役。ゲーム雑誌やマニュアルの編集、デザイン等が仕事。

館野英昭　フリーライター。ゲーム関係の他にアイドル系にも強いベテラン。

安藤航平　フリーライターと某ソフトメーカーの２足のわらじを履く謎の人物。

藤田芳典　フリーライター。マニアック系のゲームならおまかせ。

イラストコラム①

By吉野さくら

女性向ゲームとして社会的現象まで起こした「アンジェリーク」。でも「ときメモ」やってる女性にくらべてこれをやってくる男性はヒジョーーに少ない。悲しい。と、いうわけで男性に人気のあるキャラを調べようとしたがザセツした…
…とか言いつつ実はマルセルらしい。一見美少女なトコロが受けたのか!?

「めざせ、明日のアンジェリーカー」

人気考 BY アンジェリーク



●マルセル●
女性人気はあまり高くない。男性人気は○。恋人より、息子にしたいタイプ。(?)

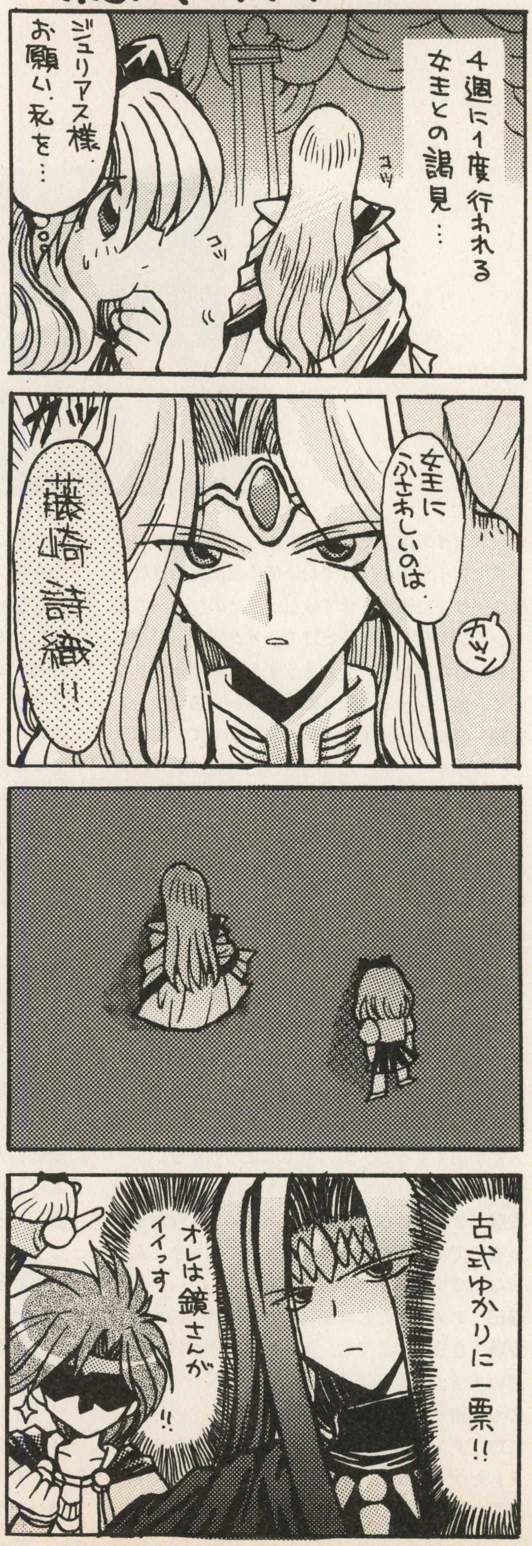


●ゼフェル●
ヤングトリオ(の)の中では1番人気。だんだんかわいくなってくるらしい…露出度No.1。

ちなみに、女性人気はルヴァ、オスカー、クラヴィスあたり。どうもヤング組は「ガキはつまらん」とでも思われているようだ。(推測) そんな私はマルセルFAN兼朝日奈ちゃんFAN。うむ、男らしい! ヒャッホー!! (笑)

●ランディ→●
意外性はなきにしもあらず。けっこうおカタい。また、妨害を頼んでも笑顔で答えてくれるところがニクい。

来るべき時が来たなァ



イラストコラム②

By山本千恵

伊集院をおとせ!!



女性サイドでときメモ!!

by ときめきメモリアル



女の人が『ときメモ』をプレイするとなると、好きになるキャラってやっぱり伊集院かしら、と思っていたら好雄クンも人気あるみたいですね。個人的には夏合宿のマッチョメンと外井雪之丞もO.K.です。(笑)

h8.4.12 山本

書き込み式実用シート集

ここから６ページに渡って、本誌で特集したシミュレーションゲームをプレイするときに便利な書き込み式のシートを掲載してある。この６ページは、本誌をコピーして、キミたちがこれらのゲームをプレイするときにいろいろなことを書き込んで、役立てて欲しい。

このほかにも、こんなシートが欲しい。なんていうリクエストがあれば、ＰＩＩＩで募集している読者投稿欄に送ってくれ。なるべくリクエストに応えるようにするぞ。

■ダービースタリオン96／産駒売却シート

ダビスタ96のおもしろさは、やっぱり自分の生産した産駒をパスワードで売りに出せること。自分の生産した馬のパスワードをなどをこのシートに書き込み、友達に育ててもらうのもおもしろいかも。いろいろな産駒をやり取りしてみよう。

馬名				牡	父
				牝	母
売却価格		万円	毛色		母父
2歳時コメント					パスワード
立派馬体	素質	ラチ	きゃしゃ	大牝馬	
気性成長	うるさい	こわがり	脚元不安	食欲旺盛	

馬名				牡	父
				牝	母
売却価格		万円	毛色		母父
2歳時コメント					パスワード
立派馬体	素質	ラチ	きゃしゃ	大牝馬	
気性成長	うるさい	こわがり	脚元不安	食欲旺盛	

■ダービースタリオン96／産駒育成シート

こちらは、ダビスタ96で生まれた産駒を、自分で育成するためのシートだ。どんな血統の馬か？　また、どんな厩舎に預けてどんなレースに出したかをしっかりチェック。細かいデータを取っておけば、いつかはキミも最強馬を育てられるぞ。

馬名				牡 牝	父 / 母
売却価格		万円	毛色		母父
3歳時コメント					厩舎　おまかせ Y／N　厩舎　月　日入厩
早熟	スピード	勝負根性	大型	気性○	
晩成	スタミナ	丈夫	脚元	気性×	体重 入厩時 Kg　仕上り時 Kg

馬齢	年月日	競馬場	レース名	距離	芝ダ	騎手	指示	着／頭数	備考

メモ	戦　勝
	本賞金　万円　総賞金　万円

■クラシックロード／産駒シート

クラシックロードで、自分で調教し馬をレースに出す場合、かなりいろいろな設定ができるようになっている。どんな騎手でどんな戦法をとったか？　などをしっかりメモしておかないと、次走にその経験が生きない。このメモを役立てて、どんどん勝ち上がろう。

市場購入 ・ 自家生産

外 ・ 地	初期馬名		牡 ・ 牝
	登録馬名	価格	万円

	距離	重馬場	気性	成長
父				早 ・ 普 ・ 晩
母				早 ・ 普 ・ 晩
母父				早 ・ 普 ・ 晩

インブリード（　　　　／　　　．　　％）・アウトブリード

馬齢	年月日	場	レース名	距離	ダ芝	騎手	戦法	体重	頭/着	備考

メモ

引退後

■三國志V／主要都市内政シート

三國志Vで登場する主要都市データの上限値を記入するシート。どのシナリオで始めても、内政データの上限値は都市ごとに決められている。内政の参項に利用しよう。なお、防御、治水は、それぞれ上限999、100に定められている。

都市名	開発値	商業値	都市名	開発値	商業値

■The Tower／レイアウトシート

地下７階、地上80階まで建てられるコンシューマゲーム版のタワー。ツインタワーもＯＫのこのタワー、せっかくなら、なるべくカッコイイやつを建てたいよね。そこで、このレイアウトシートを使って、あらかじめどんな形のタワーにするか決めてからプレイしてみよう。四角い枠１つが約１画面分になっているぞ。



■アンジェリークSpecial／どきどきチェックシート

アンジェリークをプレイするうえで、様々な項目がチェックできるシートだ。このシートで、全イベント、エンディング制覇にチャレンジしてみよう！

状態チェックシート

日目	相性／親密度	建物数	イベント				現在の性格			※……ゲーム中の変化はなし			チェック
			趣味		恋愛		外出※	仕事※	会話	星への関心	他人への関心	女王の地位	
ジュリアス	／	個					好・嫌	好・嫌	好・嫌	有・無	有・無	好・嫌	
クラヴィス	／	個					好・嫌	好・嫌	好・嫌	有・無	有・無	好・嫌	
ランディ	／	個					好・嫌	好・嫌	好・嫌	有・無	有・無	好・嫌	
リミュエール	／	個					好・嫌	好・嫌	好・嫌	有・無	有・無	好・嫌	
オスカー	／	個					好・嫌	好・嫌	好・嫌	有・無	有・無	好・嫌	
マルセル	／	個					好・嫌	好・嫌	好・嫌	有・無	有・無	好・嫌	
ゼフェル	／	個					好・嫌	好・嫌	好・嫌	有・無	有・無	好・嫌	
オリヴィエ	／	個					好・嫌	好・嫌	好・嫌	有・無	有・無	好・嫌	
ルヴァ	／	個					好・嫌	好・嫌	好・嫌	有・無	有・無	好・嫌	

イベントチェックシート

●夢イベント

ジュリアス クラヴィス ルヴァ		クラヴィス リュミエール		ランディ ゼフェル		リミュエール オスカー		ジュリアス オスカー		ランディ マンセル		ルヴァ ゼフェル マルセル		オスカー オリヴィエ	
クラヴィス ルヴァ		ジュリアス リミュエール		クラヴィス オスカー		ジュリアス ゼフェル		ランディ マルセル ゼフェル		ルヴァ ディア		オリヴィエ			

●趣味イベント

○条件・日の曜日に執務室へ／恋愛イベント1回以上／親密度170以上

ジュリアス		クラヴィス		ランディ		リミュエール		オスカー		マルセル		ゼフェル		オリヴィエ		ルヴァ	
乗馬	チェス	水晶	星空	アーチェリー	フリスビー	写生	ハープ	公園	フェンシング	花壇	動物	メカ	スカッシュ	メイク	楽器	釣り	本

●恋愛イベント

○条件・親密度200／森の湖で2人きり

ジュリアス		クラヴィス		ランディ		リミュエール		オスカー		マルセル		ゼフェル		オリヴィエ		ルヴァ	
1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目

●告白イベント

○条件・親密度200／恋愛イベント2回クリア／森の湖で2人きり

ジュリアス		クラヴィス		ランディ		リミュエール		オスカー		マルセル		ゼフェル		オリヴィエ		ルヴァ	
告白した	告白された	告白した	告白された	告白した	告白された	告白した	告白された	告白した	告白された	告白した	告白された	告白した	告白された	告白した	告白された	告白した	告白された

●エンディング

ジュリアス	クラヴィス	ランディ	リミュエール	オスカー	マルセル	ゼフェル	オリヴィエ	ルヴァ	女王	補佐官	大陸へ	学園へ	時間切れ

column ゲームと編集とお馬の日々

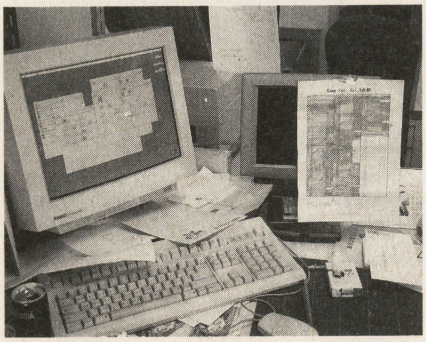
by江口貴博

ってなタイトルにしてみたんだけど、最近はもう、90％ぐらいが真ん中の『編集』って状態でね。『ゲーム』もなかなかやるヒマがない状態。もちろん仕事でやるゲームはちゃんとやってるけど、自分で遊ぶゲームをやるヒマがない。仕事以外のゲームでも、いろいろプレイしたいのが貯まりまくっているんだけど……。

しかも、やりたいと思っているのが、この本に出ているようなシミュレーション系とかＲＰＧ系とかの時間のかかるものばっかり。シミュレーションやＲＰＧっつうのは、やっぱり時間がかかるのが難点なのかもしれない。（長く楽しめるっていう長所でもあるんだけどね）

タイトルにあるもう一つ。『お馬』も、このところ忙しくて全然競馬場に行ってないし、ここしばらく馬券も買っていない。下にあるように会社の引っ越しもしたので、ＰＡＴの入っているコンピュータにもまだ回線を繋いでないし、口座にお金を入れに行く時間もない。

それでも、昨日（この原稿は、そういう時期に書いている）はちょっと抜け出して、近くにある後楽園までダッシュ。なんとか『桜花賞』の馬券だけは買ってきた。やっぱりＧＩを買わないわけ

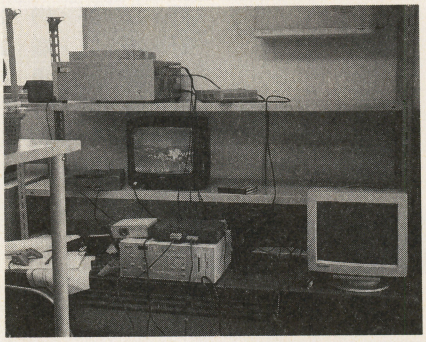


にはいかない（笑）。

再びダッシュで会社に戻り、仕事をしながらＴＶを付けてスタートを待つ。

エアグルーヴがいなくなって大混戦の今年の桜花賞。ビワハイジはいらないと思ったのでバッサリ。気になったのは、去年の桜花賞ジョッキー・田原騎乗のファイトガリバー。それから、やっぱりサンデー産駒。あとアジュディケーター。

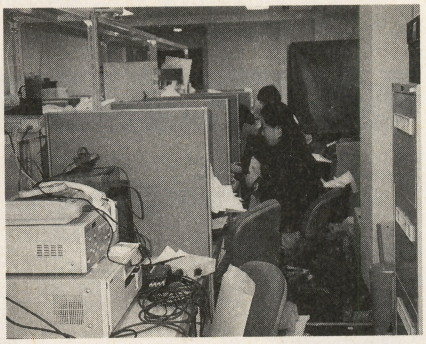
そのあたりを絡めて馬券を買ったんだけど、最後の直線、ファイトガリバーと一緒になんか白い



のが上がってくる。「ノースサンデー、もっと頑張れ！」との声援むなしく、２着にイブキパーシヴ。ハイジもいらないと思ったけど、パーシヴもいらないと思っちゃったんだよなー。１着３着。ぬう。

てなわけで、今年のＧＩは黒星スタート。去年は、白星スタートでトータルで万馬券11本という成績だったんだけど、今年は万馬券もまだだしなぁ。調子悪いかな？

まあ、来週は皐月賞もあるし、気を取り直して当てるぞ。それにしても、皐月賞にバブルガムフェローが出られないのが残念。フェローには頑張ってもらいたかったのになぁ。これで皐月賞もやや混戦になってしまった。



この本が発売される頃には皐月賞、そして天皇賞の結果が出てるわけだけど、果たしてどうなっていることやら。

そういや、そろそろ大井のトゥインクルも始まるし、今年はまだ船橋にも行ってない。この仕事が終わったら、あっちこっち行ってみようかな？

最後に編集の仕事についてちょっと触れてみようと思う。

こういうゲーム雑誌の編集ってのは、かなり大変なのだ。「ゲームがたくさんできるからおもしろくていいんじゃないの？」

なんてよく言われるけど、確かにそういう部分もある。でも、仕事でやるからにはおもしろいゲームばかりとは限らない。

しかも、プレイしながらデータを取ったり、画面を撮影したり、はたまた、同じゲームを何回もプレイしたりしなきゃならない。

それも締切までに。最近の大作主義になってくると特に大変。

というわけで、締切間際は休みナシは当たり前の屍累々状態。もし、読者がこういう仕事を希望するなら、ある程度は覚悟しておいた方がいいぞ。

■GameFan編集日記■

プロスペックってのは、ゲーム関係の単行本やら雑誌やらを編集している編集プロダクション。まあ、編集プロダクションの常で、年中無休、24時間営業のような状態の中でこの本の編集作業も行われたんだけど、その超忙しい中、３月末に無謀にも事務所の引っ越しを敢行。

締切があるんで、引っ越し前日の６時まで原稿書いて、それから徹夜で梱包。

原稿だけはなくさないように気を付けながら引っ越したんだけど、引っ越し当日はなんと雨。なんてこったい。

おまけに、コピー、プリンタ、トレスコが引っ越しで故障するし、ゲーム撮影器材を入れていた開放ラックのネジもなくされてしまった。

なんとか修理できたけど、もう引っ越しはしたくないぞ！



◀会社の一部は未だにこんな状態。片づくのは仕事が終わってからになるのか？

GameFan LAND

読者投稿大募集

ゲームに関するお便り、投稿、攻略法、イラストなど、なんでも大募集っっ！

①身近に起こったおもしろい話

この本の奥付を見てもらうとわかる通り、なんと！　次号も出るらしい。そこで、読者からのお便りをドーンと大募集することにしたぞ。なしにろ出たばっかの本で、競争率が低い！　今まで本に載ったことのない人も、初載りのチャンスかも。

募集する項目は、まだ具体的なコーナータイトルも決まってないんだけど、とりあえず5つ。

最初は身近に起こったおもしろい話。基本的にゲーム絡みの方がいいけど、話がおもしろけりゃゲームとちょっと離れちゃってもいいや。フリートークってノリかな？

②イラスト、4コママンガ（カラー／モノクロ）

ゲームに関するイラストコーナー。カラーの物とモノクロの物を募集するぞ。

応募はハガキサイズの紙に（タテ、ヨコ）カラーもしくはモノクロＩＣ（鉛筆では出ないのでペンなどで描いてね）。複数枚組での投稿はハガキ２枚分まで。複数枚組で応募する場合は、できれば封書にしてもらうと、片方がない！　なんてことにならなくていいかも。

また、４コママンガ等の投稿も受け付けてるぞ。こっちも基本的にハガキサイズの紙に描いて送ってくれるとウレシイ。おもしろい作品を待ってるぜっ！

③僕の、私の攻略自慢

キミが発見した、このゲームのワンポイント攻略法などを募集するコーナーだ。

たとえば、ＲＰＧなどで、この位置にいると敵がどんどん出てきて経験値が稼げてオイシイとか、ここでボタンを押しっぱなしにしておくと、自動的に敵と戦ってレベルアップするとか、はたまた、ダビスタの仔馬のパスワードとか、そんなチョットした攻略法、情報を教えて欲しい。

キミの考えた攻略法が、全国各地で悩んでいる多くのユーザーを救うことになるかも……。

できれば、単行本が出ていないようなマイナーなゲームの方が掲載確率が高いかな。

④マイナーゲームに愛の手を

まあ、毎月毎月これだけたくさんのゲームが出てくると、雑誌でもあんまり取り上げてくれない、あぶれたゲームっていうのは必ず出てくる。ユーザーの懐具合だって限られてるし、そうなると、どうしてもプレイするのは誌面の露出度、知名度の高いゲームってことになっちゃう。

でも、あまり取り上げられないゲームにも、傑作はある。テトリスだって、ときメモだって、発売当初はマイナーだった。そんな、マイナーだけど、コイツは絶対プレイしてみれ！　ってなゲームを、キミの熱い叫びで聞かせてくれ！　そんでもって、埋もれた名作を大ブレイクさせようぜ！

⑤そのほか投稿なんでもOK！

そのほか、いろいろな投稿コーナーを作る予定なのだが、いまいち思いつかん（笑）。後はキミたちの投稿ハガキを見て決めようと思う。そう、コーナーを作るのは、キミなのだっっ！

ただ、なるべくならゲームに関係したもので投稿してきて欲しい。「そのほか投稿なんでもＯＫ！」っていっても、いきなりエッチな写真とか送ってもらっても困る……、あ、別に載らないだけで困らないか（笑）。

とにかく、このコーナーを盛り上げるも殺すもキミたちのハガキ次第。楽しい投稿、よろしく頼んだぜ！

掲載された人には、とりあえず GameFan オリジナルグッズをプレゼント。将来的には、ポイント制にして、何か豪華な賞品をプレゼントしたいと思ってるんだ。

応募の締切は、一応５月末日消印有効。次号の進行によっては、ちょっと遅れても間に合うかもしれない。でも、なるべく締切までに送ってね。待ってるよ。

あて先はこちら

〒100
東京都千代田区一ツ橋
1－1－1
パレスサイドビル
毎日コミュニケーションズ
GameFan編集部
GameFanLAND係

Game Fan 読者アンケートの書き方

このページに綴じこんであるハガキの表の部分に住所・氏名・年令・職業・電話番号をお書き下さい。裏の部分はアンケートの答えを記入するようになっています。該当するものに○をつけるか、質問によっては答えを書きこんでください。質問は以下の通りです。

Q1.

あなたは本誌を何で知りましたか　a.広告　b.店頭で　c.知人・友人から聞いて

Q2.

Q1でa.と答えた方のみ、広告が掲載されていた新聞・雑誌名をお答え下さい。

Q3.

本誌に掲載された以下のソフトのうちお持ちのものすべてに○をつけて下さい。

a.ダービースタリオン96　b.クラシックロード　c.ステイブルスター厩舎物語　d.ウィニングポスト2
e.三國志V　f.信長の野望・天翔記　g.タクティクスオウガ　h.大戦略　i.ときめきメモリアル
j.卒業II　k.アンジェリークSpecial　l.プリンセスメーカー2　m.テーマパーク
n.A.IV.EVOLUTION　o.スーパー野球道　p.シーバス・フィッシング
q.Jリーグプロサッカークラブをつくろう!　r.シヴィライゼーション　s.アクアゾーン　t.スーパー桃太郎電鉄DX

Q4.

あなたが好きなゲームのジャンルベスト3をお答え下さい。

a.シミュレーション　b.アドベンチャー　c.アクション　d.格闘アクション　e.パズル
f.ロールプレイイング　g.シューティング　h.スポーツ　i.テーブル・ボードゲーム

Q5.

あなたが「史上最高傑作」と考えるゲームは何ですか。また、その理由は?

Q6.

これから発売されるゲームの中であなたが買おうと思っているものを3つまでお答え下さい。
ジャンル・ハードは問いません。

Q7.

あなたがお持ちのゲーム機・パソコンをすべてお答え下さい。

Q8.

94〜95ページのプレゼントのうち希望するものの番号をお書き下さい。
弊社の攻略本をご希望の方は96ページのリストの中から発売中のものを一冊選んで書名をご記入下さい。

〈キリトリ線〉

郵便はがき

おそれいります
が50円切手を
おはりください

100

（受取人）
東京都千代田区
一ツ橋一の一の一
パレスサイドビル
毎日コミュニケーションズ
書籍編集2課行

氏名		年齢	歳
住所	〒		
電話番号		職業	

アンケートにご回答いただいた方から抽選で94～95ページの賞品をさしあげます(8年5月31日消印分まで有効)。当選発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

〈キリトリ線〉

Game Fan vol. 1　読者アンケート（質問項目は112ページ）

1．（　　）
2．新聞・雑誌名（　　　　　　　　）
3．お持ちのソフト（　　　　　　　　）
4．好きなジャンル（　　　　　　　　）
5．あなたの「史上最高傑作」（　　　　　　　　）
理由（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
6．買いたいゲーム
（　　　　　　　　）（　　　　　　　　）（　　　　　　　　）
7．お持ちのパソコン・ゲーム機
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
8．希望するプレゼント（　　　　　　　　）
その他ご意見・感想など自由にお書き下さい。

MANAGEMENT

経営ゲーム

ザ・タワー

●

テーマパーク

●

A. IV. EVOLUTION

GAME TITLE

The TOWER



HARD: SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

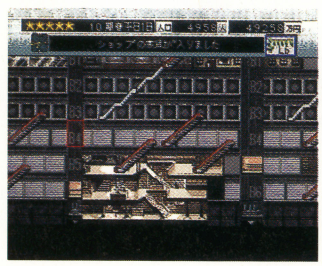
DATA

メーカー	オープンブック
価格／発売日	6800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

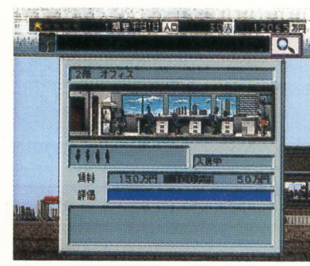
高層ビル建築シミュレーションにハマれ!!

パソコンで好評だった、ビル建築シミュレーションがパワーアップしてサターンに登場した。このゲームはプレイヤーがビルのオーナーとなり、その持ちビルを建築していくというゲーム。

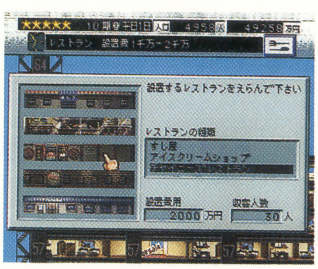
といってもただ建てていけばいいわけではなく、ビルに住んでいる住人たちが不自由のない生活を送れるように、生活環境を維持していかなければならない。シミュレーションといっても操作はカンタンなので、一度始めるとなかなか止められない、中毒性のあるゲームなのだ。



◀ビルに建てた物件からは、家賃収入などが入ってくる。この収入を資金源にしてビルを大きくする。



◀ビルの中では、さまざまな住人たちが実際に生活している。彼らを満足させることが大切なのだ。



◀資金と相談しながら、より収入のある物件を建築していく。難しそうに聞こえるが、実際はカンタンだ。

〈プレイヤーはビルのオーナー、主役は住人〉

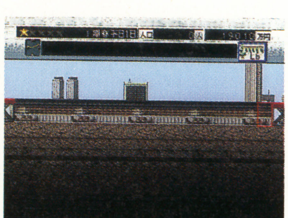
プレイヤーはいくつか用意されている物件を、コマンドを使って、積み木を重ねるように建築していくのだが、ただ建てればいいわけではない。

このサターン版では４種類の土地があり、それぞれに条件が違う。だからその土地にあった物件を考えて建築していかなければ、住人が住んでくれないのだ。

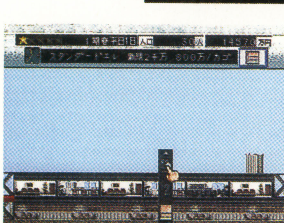
ビルが大きくなればそれだけ設備が必要となってくる。いろいろな建築物をバランスよく建築していかないと、住人が増えず資金難に陥ることになる。といっても、自分が実際に生活していて、必要なものを考えればそう難しいこともないはずだ。実生活に当てはめながら、ビルの住人の要望に応えていく。このゲームの面白さもここら辺にあるといえる。そしてこのゲームには、大きな目標が立てられているのだ。

地上80階＋大聖堂、地下７階のタワーを目指す

ひとつの土地で、地上80階、地下７階というのがタワーの最大階数。条件を満たして、80階建てにすると、屋上に大聖堂が立てられる。この大聖堂で結婚式が行われれば、いちおうはクリアというわけだ。だが、いきなり大聖堂が建てられるわけではない。５段階に分かれたグレードをひとつずつ上げていき、最終的に最高グレードになったときに建てられるようになる。グレードを上げるには、それぞれ異なった条件をクリアしなければならない。これがプレイヤーの目的になるというわけだ。そして、４種類の土地すべてでエンディングを見ると、隠しムービーが見られる。



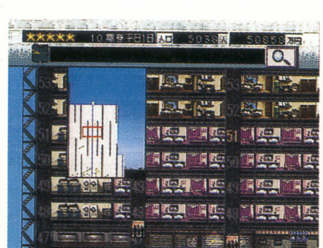
◀最初はなにもない土地に1階から順に、ビルを建築していくのだ。コマンドを選択して、ボタンを押すだけで、簡単に建築していくことができる。



◀物件のほかにも、エレベーターや階段などの移動設備も作っていかなければならない。最初は資金が少ないので、徐々に増やしていく。

グレードによって設置アイテムが変わる

ビルに設置できる物件は、グレードによって異なる。グレードが上がっていけばそれだけたくさんの物件が建築できるようになる。だから途中で建てなおす部分が出てくることも多々あるのだ。資金は十分に用意しておかねばならない。



◀ビル全体の縮小マップを見て状況を把握しながら、建築していく。左写真の、長い縦線はエレベーター。



◀最高グレードになると建築できるようになる大聖堂。ここまでくるのは、けっこう大変だぞ。

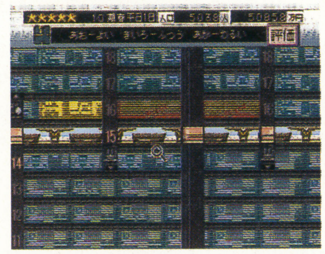
住人を満足させる、よりよい環境を作っていく…

ビルに物件を建築していくにつれ、住人が増えていく。この住人は、ちょっとでも不便なことがあると、とたんに不満をいい出す。この不満を解消しないとストレスが溜まり、最後にはビルを出ていってしまう。そうなるまえに、住人の要望を実現させていかなければならない。

住人の要望には大きくわけて２種類ある。移動設備と公共設備だ。どちらも重要だが、物件を建築したら、まず移動設備を設置しなければならない。この設備がないと、いくら物件を作っても住人が入ることができないからだ。

公共設備のほうは、グレードが上がると必要になるというパターンが多いので、最初のうちは、あまり考えなくてもいいだろう。

この２つの物件もただ作ればいいだけではなく、作る場所とカバーできる件数を考えるのだ。



▲コマンドの中には〝評価〟というものがあって、これを使えば住人のビルへの評価が一目瞭然なのだ。

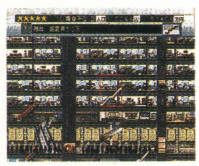
移　動

実生活を考えると当然のことだが、ビルを利用するには、移動するための設備がなくてはならない。それはこのゲームの中でも同様で、移動設備は大切な設備のひとつだ。

この設備は、１フロアにひとつあればいいというわけにはいかない。住人の住んでいる部屋からあまり遠くに移動設備があると、不満をいいだしストレスが溜まっていくのだ。移動設備の種類をよく考えて設置していくことが必要だ。

●移動設備●

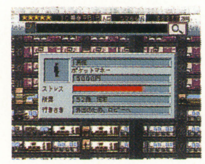
移動設備には、階段・エレベーター・エスカレーターなどがある。資金がない序盤では階段でいいが、あまり階段ばかりにすると、住人が文句をいい出す。といってエレベーターやエスカレーターは設置するのにたくさんお金が必要だ。



資金を使うときには、移動設備の設置個数、そして設置場所を考えてから使うようにしないと、たちまち不満が続出するというわけだ。

●エレベーターの待ち時間●

移動設備を設置したらそれでOK、というわけにはいかない。ビルの階数が上がり、住人が増えてくればそれだけ移動設備を利用する人が増えてくる。そうなると、エレベーターがなかなか自分のところに来ない、と不満をいい始めるのだ。実際にもそうだが、エレベーターを待っているときほどストレスが溜まるものはない。エレベーターの管理ウインドで、調節が必要になるのだ。



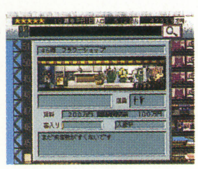
環　境

環境にも２種類ある。ひとつはサービス施設や公共施設の設置で、グレードが上がるにつれて住人から要望がくる。サービス施設はとくになくても問題はない（ただし住人の数を増やすには必要だが…）が、公共施設のほうは、ないととんでもないことになる。ときどき起こるイベントの、アクシデントに対応することができなくなる。

もうひとつは生活環境で、とくに騒音などに対しての住人の不満は要注意ものである。

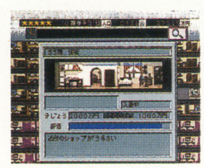
●公共・サービス施設●

公共施設には、セコムルーム・メンテナンスルームやパーキング・ゴミ回収場がある。どれも必ず設置しなければならない。サービス施設では、レストランや客室などがある。そしてこのサービス施設にある、オフィスや住宅を建築していくことでビルを作っていくのだ。土地によって住宅の需要が多かったり、オフィスの需要が多かったりする。その土地に合わせて建築していくのだ。



●隣接テナントの騒音●

このゲームの住人たちは、エレベーターの待時間と騒音にはとくにウルサイようで、オフィスや住宅のとなりに、レストランやショップを作ったりするとたちまち文句をいい出す。もし不満をいい出したら、即撤去したほうがいい。ただし上下階については、文句はでないので、オフィス・住宅の上の階や下の階ににショップ・レストランを作るのであれば問題はない。



グレードアップの条件とは？

ここで５段階あるグレードアップの、各条件を教えよう。グレードが上がれば上がるほど、条件は厳しくなってくる。

１つ星→２つ星

ビルの住人の総人口が300人を超えること。

２つ星→３つ星

ビルの住人の総人口が1000人を超えること。セコムルームが設置されていること。

３つ星→４つ星

総人口が3000人を超える。ＶＩＰが満足すること。スイートルーム・ゴミ回収場の設置。医療室の不満がないこと。

４つ星→５つ星

ビルの住人の総人口が5000人を超えていること。
ゴミ回収場の不満がないこと。
医療室の不満がないこと。

５つ星→最高グレード

ビルの住人の総人口が8000人を超えていること。
大聖堂が立っていること。なおかつ大聖堂の中で結婚式が行なわれること。
この結婚式は、休日の12時30分までに、参列者が大聖堂に40人到着すること。

ライターのコメント

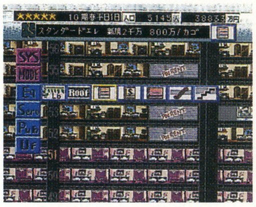
町を作っていくシミュレーションゲーム“シムシティ”のビル版、といった感じのこのゲーム。

最初は面倒臭そう、というイメージがあったが、一度ゲームを始めるとハマるハマる。これは、シミュレーションにしては、使用するコマンド関係が簡素化されていること、エレベーターひとつひとつの管理から、住人に名前を付けられる（10人まで）などマニアックな遊び方もできること。そこまで凝らなくてもビルは大きくなっていくゲームバランスの良さが要因ではないか。オマケに、住人たちをのぞき見られることや、サターンならではのムービー画面が見られることもハマることに拍車をかけていそうだ。

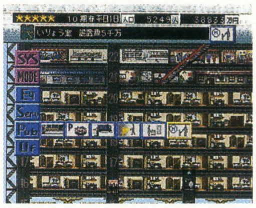
プレイヤーが使う全アイテムバー

ここでは、ビルを建築していくためにプレイヤーが使える設置コマンドやユーティリティコマンドなどを、すべて紹介する。

コマンドバーは大きく6種類にわかれていて、ゲーム中Bボタンを押せば簡単に出現する。ここに紹介しているコマンドは最高グレードになったときに使えるすべてのコマンドなので、最初のうちは使えないコマンドがあることを付け加えておく。



◀移動設備関係はこの項目にすべて集まっている。



◀公共施設はここ、というようにまとめてあるのがいい。

SYS(システム)

撤去
設置した物件を撤去するときに使用するコマンド。×の交差した部分を撤去したい物件に合わせてボタンを押す。階段等の撤去時は注意して行おう。

虫眼鏡
設置された物件や住人の情報を見られる。また、人のシルエットに合わせボタンを押せば、その人の情報を見ることができる。

検索
ビル内で生活する人には10人まで名前をつけられる。このコマンドは、その名前をつけた人がどこにいるかを探すときに使う。

END
ゲームを終了するときに使うコマンドで、データのセーブもここで行う。

セーブしないでゲーム終了やセーブのみ、という使い方ができる。

MODE(モード)

評価
ビル内の各物件の現在の評価を見ることができる。青は良好、黄は普通、赤は悪い状態を示す。売り上げ状況や住人のストレスが評価の基準になる。

価格
プレイヤーが設置した賃料、宿泊費や分譲価格の高さを表示する。

赤は高い、黄は普通、青は安いということ。

メンテ
これはホテル客室のみに表示されるコマンドで、ベッドメイクがされていない客室を赤く表示する。3日以上そのままにしておくとゴキブリがわく。

収支
より詳しい収支の内訳を見たいときに使用するコマンド。このコマンドは虫眼鏡でロビーを選択しても、見ることができる。

EQ(イクイップメント)

ロビー
ビルの基礎であるロビーを設置できる。グレード1で設置可能。

ルーフ
単なる屋根を設置できる。床面積を補うときに有効。設置はグレード1から。

スタンダードエレベーター
定員21人の標準エレベーターを設置できる。グレード1から設置が可能。

サービスエレベーター
定員30人の業務用エレベーターを設置できる。グレード2から設置可能。

特大エレベーター
定員42人の特大エレベーターを設置できる。停止できるのは、1階ロビー、各スカイロビーと地下のみ。グレード3で設置可能。

エスカレーター
隣接する上下階をつなぐ移動設備。ショップやレストランの前にしか設置できない。グレード3から設置可能。

階段
エスカレーターと同様に各階をつなぐ移動設備。住人は連続して2回までなら乗り継ぐ。グレード1から設置可能。

Serv(サービス)

オフィス
オフィスはすべて賃貸で定員は5人。1季単位で収入が入る。

グレード1から設置することができる。

住宅
住宅は賃貸ではなく、すべて分譲。一時的に収益があがるが、それ以降は無収入。グレード1から設置可能。

ツイン客室
2人客専用の客室。1日単位で宿泊客が宿泊して、朝には収入が入る。

グレード2から設置することができる。

スイート客室
2人客と3人客用の高級客室。1人単位で宿泊し、収入は朝入る。

グレード3から設置することができる。

レストラン
プレイヤー自らが経営する物件。売り上げが1日単位で入ってくる。

グレードが上がるにつれて種類が増えてくる。

ショップ
オフィスと同様に賃貸スペースとして建てる。1日単位で売り上げが入ってくる。グレード3から設置することができる。

Pub(公共施設)

パーキング誘導路
1階から車を誘導する物件。この物件がないと、パーキングを作ることができない。グレード3から設置することができる。

パーキング
地下にのみ設置可能な物件で、パーキングゲートがないと設置できない。

グレード3から設置することができる。

ゴミ回収場
ビル内のゴミをためておく場所。グレード3から設置可能で、サービスエレベーターと一緒に必ず必要な物件。

セコムルーム
火災や爆弾テロなどの緊急事態の発生をいち早く発見し、出動する。

グレード2から設置することができる。

メンテルーム
客室から客がチェックアウトしたあとに、ベッドメイクをするルームキーパーがいる場所。グレード2から設置することができる。

医療室
ビルの住人が体調をくずしたときに必要になる場所。オフィスや住宅の住人から要求が強くある。グレード3から設置可能。

Uf(都市機能)

映画館
プレイヤーの自営となる物件。収入は高くないが、集客力がある。

グレード3から設置することができる。

イベントホール
客室が一定以上稼働していれば、パーティとしてこの場所が使用される。

グレード3から設置することができる。

大聖堂
最上階である80階にひとつだけ設置できる。ここである条件が満たされれば最高グレードになる。グレード5で設置可能になる。

地下鉄モノレール船着場
地下鉄/ビジネス都市か商業都市で地下5～7階にのみ設置できる。グレード4で設置可能になる。

モノレール/国際空港都市で地上であれば、どこにでも設置できる。空港からのホテル利用客を多く集めることができる。グレード3から設置可能。

船着場/リゾート都市で海沿いの地下1階部分にのみ設置できる交通機関。

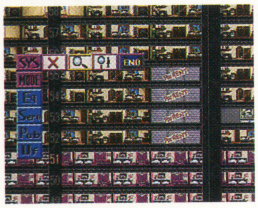
ここから流れてくる客は、海上に位置したテーマパークからの定期船の客で、ビル内の商用施設やホテルなどを利用する客を増やすことができる。

グレード3から設置することができる。

オーナーならではのお楽しみ!

このゲームでは虫眼鏡コマンドを使うことにより、住人たちや物件内の状況を確認することができる。

簡単なムービーによる物件内の様子はノゾキをしているようで楽しい。夜に客室をノゾクと…?



◀この虫眼鏡コマンドを使えばどこでもノゾケるのだ。

〈ビルの中を自由にノ・ゾ・ク〉

■オフィス■

オフィス内で働く人たちを見ることができる。オフィスの種類にはいくつかあり、それによって聞こえてくる音も違う。



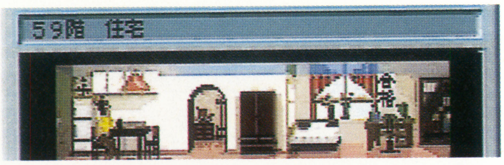
■ホテル■

客室に泊まっている人が見られる。パソコン版では、夜カップルの部屋をノゾクと○○○しているらしき場面が見られたが…。



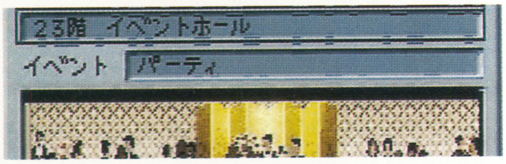
■住宅■

住宅に住んでいるファミリーの様子が見られる。中でも1日ほとんど家の中にいる主婦はストレスが溜まりやすいようだ。



■イベントホール・映画館■

映画館やホールをノゾケる。とくに映画館では、上映する映画をプレイヤーが変更できるので、何度も見たくなるだろう。



〈10人までの住人に名前をつける〉

このゲームには数万人の住人が出現するが、その中で10人だけプレイヤーが名前をつけることができるのだ。名前をつければ検索コマンドで探すこともできる。ひとつ自分の家族を住まわせてみてはどうだろう?自分の作ったビルでの住み心地がわかるだろう。

また、住人ではなく、オフィスやセコムルームなどの物件にも名前をつけられる。オフィスに自分の会社の名前をつけることも可能なのだ。セコムルームなどは、ウルトラ警備隊、医療室の医者にはブラックジャック、というお遊びもできるというわけだ。

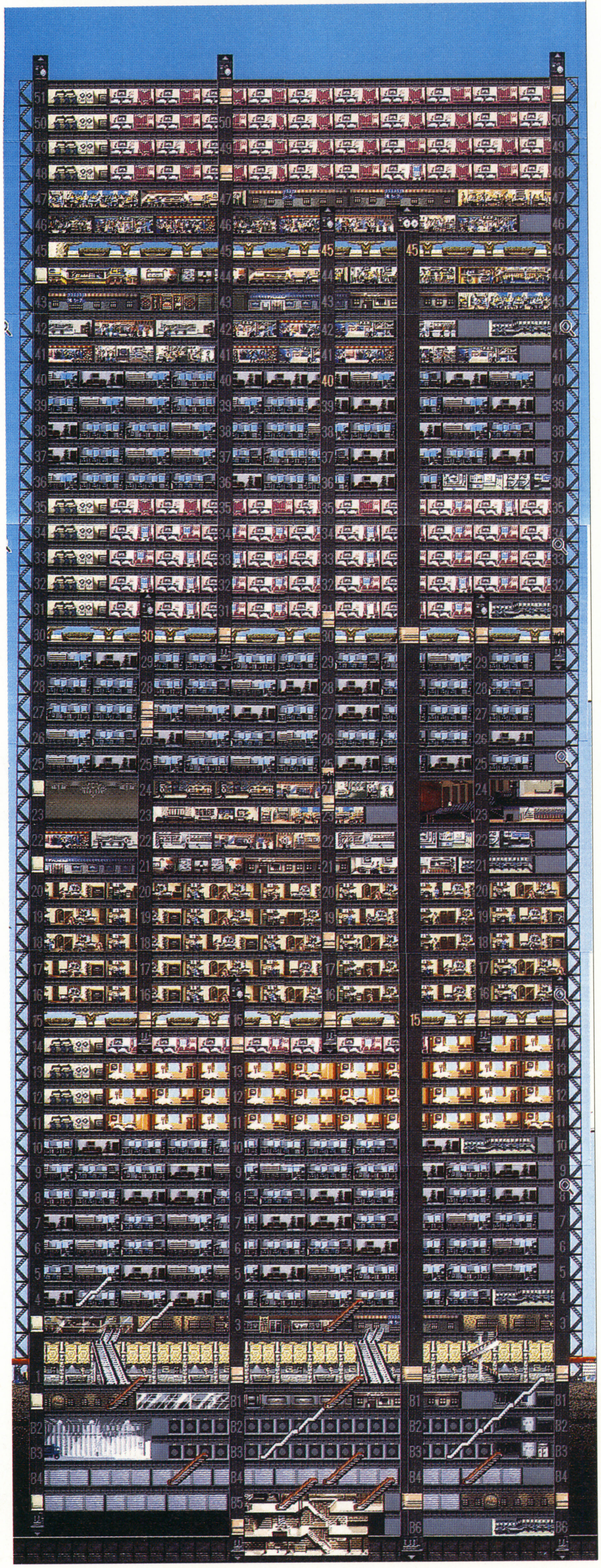


◀自分の家族の名前をつけてビルに住まわせると楽しい。

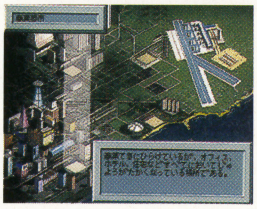


◀人だけではなく、その物件にも名前をつけられる。

これがタワーだ!(未完成)



商業都市（初級コース）



商業的にひらけている場所で、オフィスやホテル、住宅などすべてにおいて需要が高くなっている場所。

いちばん始めにゲームをプレイするときには、ここから始めるといいだろう。

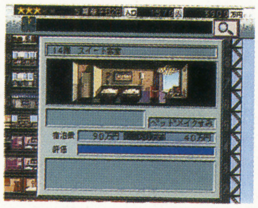


〈建てれば建てるだけ人が入ってくる〉

初級コースだけあって、この商業都市には、需要に対する制限がない。建てていけば建てていくだけ人が入ってくるのだ。もちろん住人のストレスをためない努力は必要だが…。

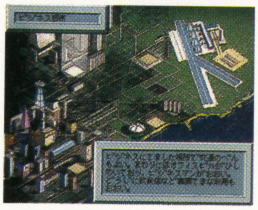
これはどの都市にもいえる基本的なことだが、ショップやレストランなどを設置するときには、まずロビーの上下階に設置すること。移動する人の集まるロビーからショップなどに流れていくようにするためだ。

もうひとつは、住人は住宅やオフィスよりも下の階に流れやすい、ということを覚えておこう。だから、住宅（オフィス）→ショップ（レストラン）というひとかたまりで考えると建築しやすいだろう。客室はその中間的な存在なので、住宅とショップの間の階に挟むというのも一考だ。需要の高いこの都市で試してみよう。



◀何を建築しても人が入ってくるという夢のような土地。

ビジネス都市（中級コース）



ビジネスに適した場所で、交通の便もすこぶる良い。ビル建築場所の周りにはオフィスビルがひしめいていて、ビジネスマンが圧倒的に多い。

同時にレストランやショップなど、商業的な利用も多い都市といえる。



〈オフィスの需要が多い都市〉

このビジネス都市では、極端に住宅の需要がなくなっている。ビル建築の初期には住宅の分譲金に頼るとラクなのだが、ここではそれに制限が加わることになる。といっても、オフィスの需要はよほどのことがない限りなくならないので、時間をかけてオフィスの家賃収入を貯めれば問題はない。

また、ビジネスマンの多いこの都市では、客室もスイートの需要はない。作るなら、ビジネスマンが泊まるツイン客室にするといいだろう。このツイン客室が思ったより収入になることがあるのだ。

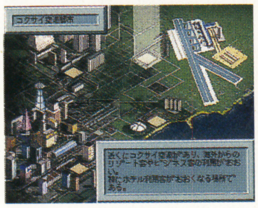
まわりにビジネスビルが多いことから、レストランやショップの需要も多いといえる。

これらの物件は、外からのお客が入りやすいように、2階～3階や地下に集中して建築すると思わぬ集客力を発揮するだろう。



◀ツイン客室が思わぬ力を発揮する。建築してみよう。

国際空港都市(中級コース)



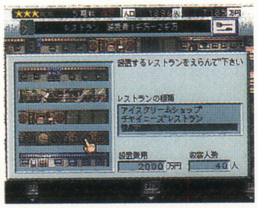
近くに国際空港があり、海外からのリゾート客やビジネス客の利用が多い。

とくにホテル客が多くなる場所でもある。実は制作ソフト会社の間では、この都市こそ真の上級コースではないか？　という意見が乱れ飛んだという…。

〈真の上級コース?の難易度〉

この都市では、住宅はビジネス都市同様に需要が少なく、といってオフィスの需要が多くあるわけではない。一般客が少ない、ということがこの都市の難易度を上げているのだ。

リゾート客やビジネス客が多いことから、ホテル・レストラン・ショップの利用客を望むしかないのだが、これらの客は一過性であり、オフィスや住宅のような、決まった収入が少ないのだ。最初のうちは、1階ロビー近辺にショップ・レストランを集中させて、人を集めるのがいいだろう。

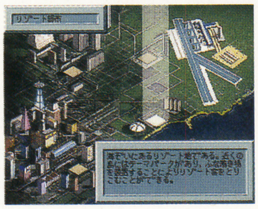


◀まずは1階周辺にショップやレストランを建築しよう。

ひとつの手として、縦に細いビルを作っていくというのはどうだろうか？　グレードアップぎりぎりの人数を考えていち早く80階建てを目指すのだ。といっても1階ロビーの広さにより集客力が変わってくるのでそこに注意する必要がある。



リゾート都市(上級コース)



海沿いにあるリゾートの都市だ。近くの場所にはテーマパークがあり、船着場を設置することによりリゾート客をとりこむことができる。

この船着場をいかに早く設置するかが、この都市での難易度を変えるといえる。

〈レストラン・ショップが要の都市〉

このリゾート都市では、ビジネス都市とは逆にオフィスの需要が少なくなっている。したがって家賃収入が減る、ということになるのだ。住宅の需要はかなりあるので分譲金を当てにすることになる。スイート客室の需要もあるが、これらの物件のひとつに住める人数が他の都市よりも少ないために、住人の数や収入がなかなか増えないということにもなる。

ただしレストランやショップの需要があるので、適切な場所に建築することにより何とかなるだろう。ここはやはり、ロビー付近に集中して建築するのが得策かもしれない。



◀まずは住宅の分譲金を当てにすることになる。

そして、4つの都市を高級グレードにすると、サターンならではのエンディングムービーが見られるのだ。

果たしてどんなムービーか、自分の目で確かめてみよう。



GAME TITLE

Theme PARK

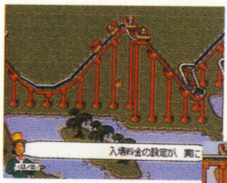
HARD: SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA

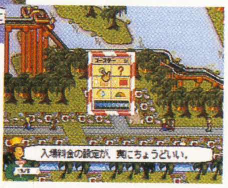
メーカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター
価格／発売日	発売中／5800円
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM



テーマパークを運営するシミュレーション



▼経営者のやらなければならないことは、たくさんある。このアイコンを使っていろいろなことができるのだ。



▲現実の遊園地と同じようなアトラクションを設置していく。どこに何を設置するかはプレイヤーのセンスにかかっている。

パソコン版発売時に話題になった、テーマパーク運営シミュレーションがこのゲームだ。

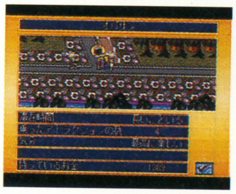
プレイヤーはテーマパークの経営者となり、テーマパークの設営そして運営を行う。最初に世界中の土地の中からテーマパークをつくる場所を購入する。そしてその土地の中で、さまざまなアトラクションやショップなどを配置していくのだ。といっても最初は限られたアイテムの中から配置していく。ある程度出来上がったら開園して、今度はお客さんを満足させつつ、テーマパークを大きくしていくことになる。まさに経営者の気分になれるシミュレーションなのだ。



◀アトラクションのほかにかかせないのが、ショップだ。食事をしたり、買い物をしたりするお客さんが多ければ、収入もそれだけ入ってくる。必ず設置したい。

★★お客さんを満足させることが重要!★★

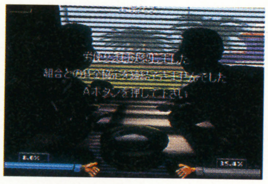
プレイヤーが設営したテーマパークを開園すると、お客さんが入ってくる。お客さんは、そのテーマパークが楽しければたくさん遊んでいってくれるし、つまらなければすぐに帰ってしまう。お客さんが、テーマパーク運営のカギを握っているのだ。指さきマークのカーソルを一人一人のお客さんに合わせボタンを押すことでどんな気持ちなのかがわかるし、心理アイコンを使えば入園者たちすべての気持ちが確認できる。これらのアイコンを使って、お客さんが満足するようなテーマパークを作っていくことが、開園後の仕事となる。



◀お客さん一人一人にカーソルを合わせボタンを押せば気持ちがわかる。

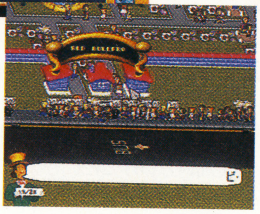


心理アイコンでお客さんたちの気持ちを探る。常にお客さんの気持ちを考えながら作業しなくてはならないのだ。

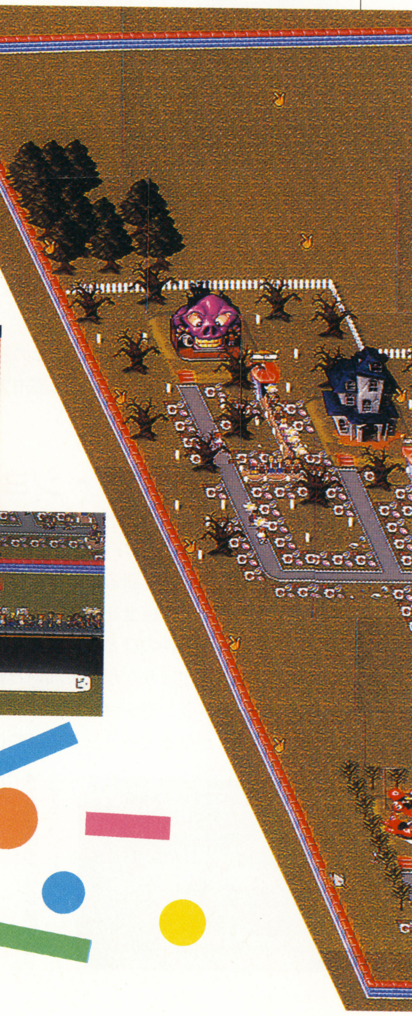


▲お客さんのほかにも、テーマパークで働いている人たちのことも考える。



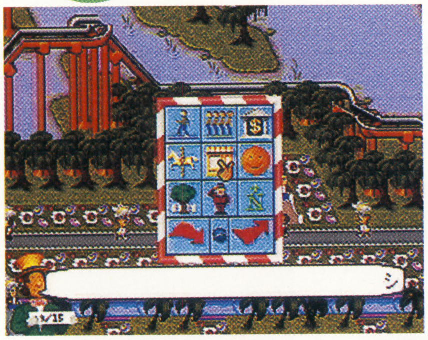


▶遊びやすく、みんなが楽しめるテーマパークを作れば、お客さんが殺到してくれるのだ。





プレイヤー独自のテーマパークを作るために



このゲームでは、各土地にある柵の中であればどんな形のテーマパークを作ろうと自由だ。実在するテーマパークを再現してもいいし、自分のオリジナルをつくってもいい。道路と木々だけを使って、自然公園にしてもかまわないのだ。

だが、何もない土地に、いきなり作っていくのは大変だし、最初はコツがわからないだろう。そういうときには、右で紹介しているウラ技を使って、デモで流れているテーマパークを引き継いでプレイしてみよう。下のマップはそのデモでのテーマパークだ。上のほうが空いているので、そこにアトラクションを作ることから始めるといい。

ラクにゲームをしたいときには

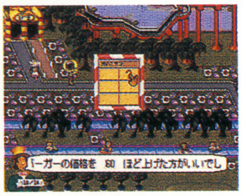
デモでながれるテーマパークでプレイしたいときには、下のコマンドを入力すればいいのだ。おおいに活用してくれ。



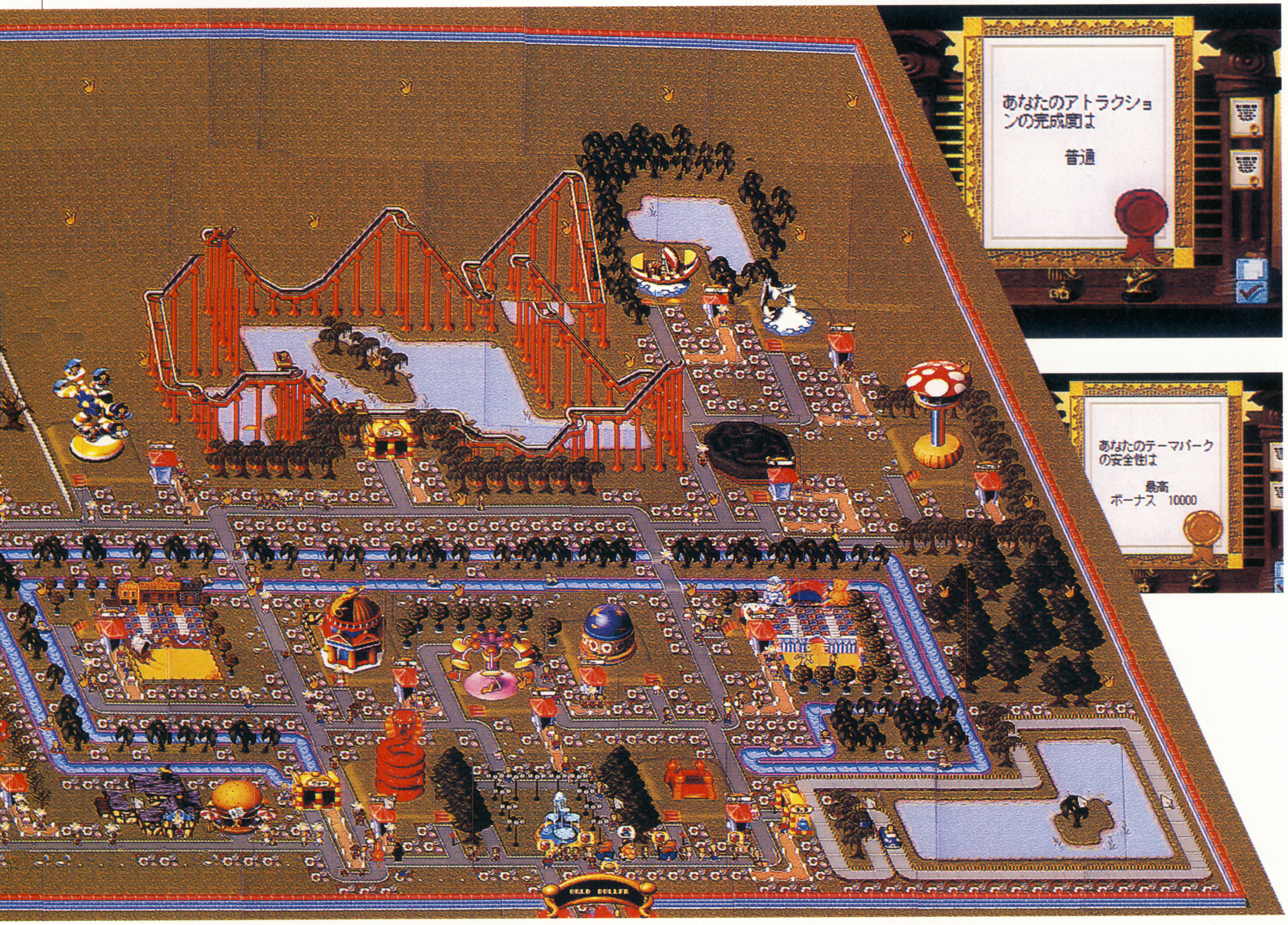
上の画面で「新しくゲームを始める」にカーソルを合わせてR・Z・Cボタンを同時に押す

★★最初のうちはメッセージをよく見ていること★★

プレイ画面の下には、必ずメッセンジャーが表示されている。このメッセンジャーは、テーマパークのその時点の状況をみてアドバイスを送ってくれる。すべてそれに従えばいいわけではないのだが、ゲームに慣れない最初のうちは、よく見て従うようにするといい。



▲メッセンジャーのいうことは、ショップの商品販売価格や入園料の価格設定、そして、アトラクションの状態などだ。参考になるのでつねに見ていよう。



新しくテーマパークを作る



★★アイコンウインドを使って…★★

テーマパークにアトラクションやショップを作るには、アイコンウインドを使う。ゲームプレイ中にＬボタンを押せば、左写真のようなアイコンウインドが出現する。

ここのアイコンでは、開園後の経営状況なども確認できる。このゲームの要といえるものだ。アイコンの数は全部で10種類。まずは、どんなときにどのアイコンを使えばいいのかを覚えよう。

このアイコンを使うときに注意することは道路を作る、などのアイコンを選択したままで、ボタンを押してしまわないことだ。とんでもないところに道路ができてしまったりする。選択したアイコンによりカーソルの形が変わるので、それを確認しよう。



▲それぞれのアイコンを使って設置していく。

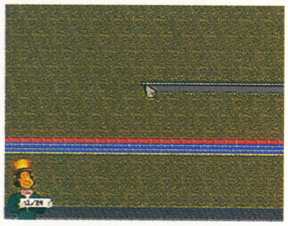


▲メッセンジャーが説明もしてくれるのだ。



歩道を作る

パーク内にお客さんたちが歩く道路を作るときに使用する。快適にパーク内を歩けるように、あまり複雑な道にしないよう心がけよう。一方通行の道も作れる。



▲Aボタンを押しながら方向キーを動かして作る。



ショップを作る

飲食店やおみやげ屋、サイドゲームなどを設置する。お店関係は、まず人が集まるパーク出入口に作るといい。飲食店はお客さんがいちばん欲しがるショップだ。最初に作ろう。

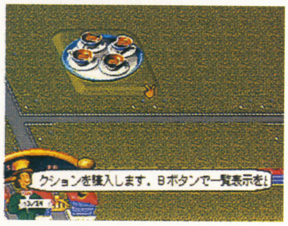


▲まずはパーク出入口に飲食店を作ろう。

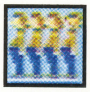


アトラクションを作る

パークの要であるアトラクションを作る。アトラクションには、場所を指定するだけのものと、自分でコースをデザインできるものの、２種類が用意されている。



▲アトラクションによって、設置する場所を考えよう。



整列歩道を作る

アトラクションの入口に、お客さんが並ぶための歩道を作る。たくさんのお客さんをうまく並ばせる、ということもテーマパーク設営時の大切なポイントとなる。

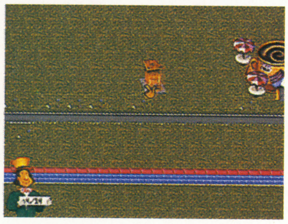


▲アトラクションの入口に作る。設置場所が重要だ。



パーク施設を作る

木や湖、噴水などの、パークの景観を整えるものや、トイレなど、なくてはならない設備を作る。パークのワンポイントとして使えば、お客さんは喜ぶのだ。



▲トイレには種類がある。高いトイレほど衛生的だ。

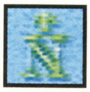


スタッフを配置する

パーク内を掃除する人やアトラクションを修理する人、こどもたちを喜ばせる人などを配置する。もちろん給料を払わなければならないので雇いすぎないようにすることが大事。



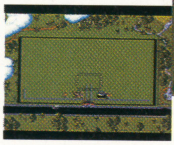
▲あまり働かないスタッフは即、クビにしていい。

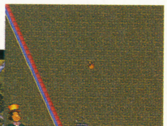


全体マップを見る

テーマパークの全体マップを見るときに使用する。全体マップに表示されるワクを、見たい場所に移動してボタンを押せば、瞬時にその場所を表示してくれる。設置状況を確認するときに役立つ。

▼全体マップのワクを移動してボタンを押す。





▲一瞬でその場所を見ることができる。



セーブ・ロードする

プレイデータのセーブやロードをするときに使う。本体のデータ容量がたりないとセーブができない。シミュレーションをプレイするときには別売りのバッアップカートリッジがあると便利だ。



▲５つまでのデータをセーブすることができる。

テーマパークを経営する

テーマパークを開園したら、作った施設の維持や新しい施設を作るお金、スタッフを雇うお金などを算出し、なおかつ、収益があるようにしなければならない。ここで紹介するアイコンは、今現在の経理状態や、パークの状況を確認するときに使うものだ。どちらもパークを経営するにはかかせないものなので、常にチェックするように心がけたいところだ。

■年末決算■

１年に１度、年末決算表が表示される。ここでそれまでの経営状態を評価してくれるのだ。かなり細かく決算表をみることができるので、来期経営のときの参考になるだろう。

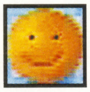


◀世界でのランキングも見られる。



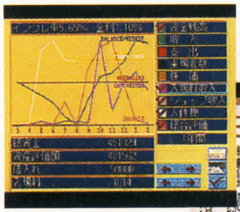
経営状態を見る

パークの経営状態が見られる。収入や支出、来場者数のグラフと、諸費用の明細を確認することができる。この画面で経理状態を把握して、黒字になるように考えなくてはならない。また、ここで他社の株売買をすることもできる。慣れてきたら挑戦したい項目だ。



状況を見る

テーマパークの状況を見たいときに使用するアイコン。ここでは、お客さんの満足度や今、お客さんは何を求めているかがわかるようになっている。また、ここからショップなどの商品を仕入れる画面に入ることができるのだ。品切れには十分注意したい。



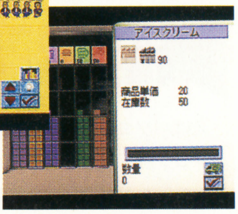
▲９項目のグラフを表示することができる。入場料の変更もここでする。



▼各明細をみることもできる。なるべくマイナスがないようにしたい。



▲お客さんの心理状態がひとめでわかるようにグラフになっている。



▼ショップの商品を仕入れるときにも、この画面から入れるのだ。



★★確認ウインドを使って…★★

コントローラのＲボタンを押すと、確認ウインドが出現する。このウインドでは、前述したお客さん一人一人の心理状態の他にも、アトラクション、ショップの状態などを確認することができる。またアトラクションの可動やショップの商品価格などを変更することもできる。パーク内の、細かい状況を知りたいときには、このアイコンを使うのだ。



◀アトラクションなどでは、定員数も変更できる。あまり増やすと事故を起こしやすくなる。

アトラクション確認ウインド

アトラクションにカーソルを合わせてＲボタンを押せば、そのアトラクションの状態を確認することができる。定員数や運転スピードを調節できるが、あまり大きくすると、故障しやすくなる。ほどほどの設定で運転するようにしよう。

ショップ確認ウインド

各ショップでＲボタンを押せば、ショップの状態を確認できる。商品の販売価格の変更や、味付けの度合いを調節することができる。とくに飲食店の味付けは他の商品の売り上げを左右することになるので、うまく設定したい。

スタッフ確認ウインド

パーク内で働いている各スタッフにカーソルを合わせてＲボタンを押すと状況を確認できる。ここで給料を上げてやれば、そのスタッフもやる気を出してくれる。が、就業状態があまりよくないスタッフはクビにしてもかまわないのだ。

★★アトラクションに乗ってみよう★★

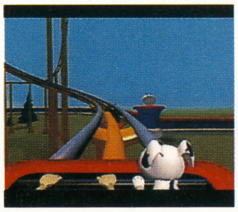
このゲームでは、自分が設置したいくつかのアトラクションに乗っているときのムービーを見ることができる。ゲーム進行には直接関わりがないが、自分が作ったアトラクションを乗ってみるのも楽しいものだ。息抜きに利用すると、このゲームをより楽しめそうだ。



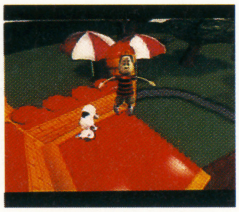
◀乗れるアトラクションは、確認ウインドのいちばん下に、写真のようなアイコンがあるものに限られる。



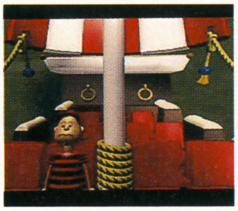
▲パラソルチェアーのムービー。



▲目玉であるジェットコースター。



▲バウンシーキャッスルのムービー。



▲パイレーツシップは酔いそうだ。

ライターのコメント

とにかく最初はやることが多くて、なにをしたらいいかがわからなかった、というのが正直なところ。だが、サターン版ではゲームスタート時に、ガイドツアーが選択できる。ここで基本的なプレイの仕方を覚えられたのは有り難い。

慣れてくれば施設を設置するのが楽しいのだが、運営を始めるとまたやることが増えて大変。でもお客さんが喜んでいる、なんてコメントを見ると、苦労もフッ飛ぶというもの。普段なにげなく遊びにいっているテーマパークも、経営者はじつはこんなに大変なんだ、ということがわかる。コントローラ関係が、ちょっと操作しづらいのが気になったが、じっくり遊ぶにはもってこいのゲームだ。

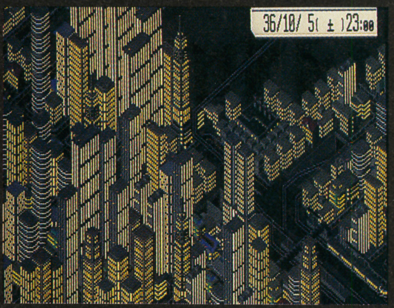
GAME TITLE

A.IV.EVOLUTION グローバル

HARD: SFC / **PS** / 3DO / 95 / SS / FX / **WIN** / Mac

DATA

メーカー	アートディンク
価格／発売日	7,800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM



「A列車」シリーズ最新作の5カ国対応版だ!!

他を圧倒する完成度で鉄道経営を楽しもう!!

元はパソコン生まれの大人気シリーズ最新作。パソコン版では、発売されるや業界で絶賛され、数々の賞を受賞した「鉄道経営」シミュレーションを完全移植したものだ。しかも、アクセスの時間や操作性など、あらゆる面でオリジナルを上回る驚異のデキが魅力だぞ！

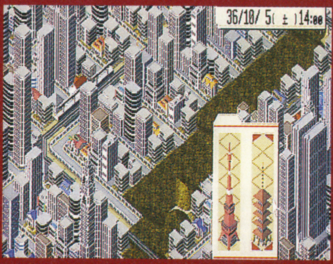
ゲームの目的は、マップ上に点在する町を鉄道などの交通網で結ぶこと。そしていろいろな施設を建てたりしながら、町を発展させていくことがメインになる。システム面は２年前に発売された「エボリューション」と同じで、それに追加要素を組み込んだのが、この「グローバル」というわけ。自分の作った町を、ポリゴン映像として見られる「車窓モード」など、充実のシステムを堪能しよう。



◀町が発展するごとに「車窓モード」で風景を楽しむ。これがもう、たまらない！

「グローバル」のデータがそのまま使えちゃうぞ!!

ゲームシステムが両者とも同じということで、「エボリューション」で遊んだ時のセーブデータを「グローバル」でロード。そのまま続きを遊ぶことが出来るのだ。この場合、手持ちの資金も状態も全てそのまま。「グローバル」で新しく採用された建物のグラフィックのみが、自動的に変わることになる。また逆のデータ交換も、もちろんＯＫ。



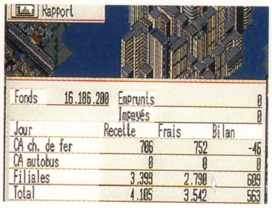
◀一般の住宅から神社やタワーまで、いろんな建物のグラフィックが変化。

文字通り「グローバル」な5カ国のモードが追加!!

本作のタイトル「グローバル」とは、「全世界的」という意味。ゲーム中は世界の主要５カ国の言語とグラフィックでプレイができ、国ごとに３枚ずつの新しいマップを用意。それぞれの主要都市を忠実に再現したマップで、お国柄がよく出た建物を建てることが出来るのだ。また、これらのデータは互換性を持っており、アメリカのマップで遊んだデータをいちどセーブ。その後日本のグラフィックモードでロードすれば、ニューヨークのマップに「五重の塔」を建てる……といったお遊びも可能だぞ。

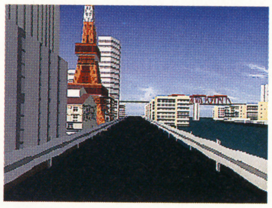
既存の22種類に新マップ15種類が加わり、「エボリューション」を持ってる人でも攻略しがいはたっぷり。各国のマップと特徴は、以下の通り。

【言語】



◀住宅や子会社など、特定の建造物のグラフィックを各国の物に変えられる。お国柄によって特徴ある建造物が魅力。

【グラフィック】



◀住宅や子会社など、特定の建造物のグラフィックを各国の物に変えられる。お国柄によって特徴ある建造物が魅力。

【GRAPHIC MODE 1】アメリカ

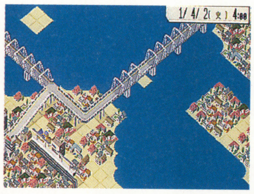
■タワー



▲アメリカといえば、モチ「自由の女神」だ！

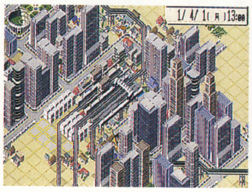
最初から大きな都市があって、景気もまあまあ。交通網を整備すれば発展するので、初心者の練習には最適な国だ。ただ逆に考えると、都市の形がある程度決まっているため、自分好みの開発は難しい。根気よく子会社を買収するなどして、再開発のための土地を確保していこう。

サンフランシスコ



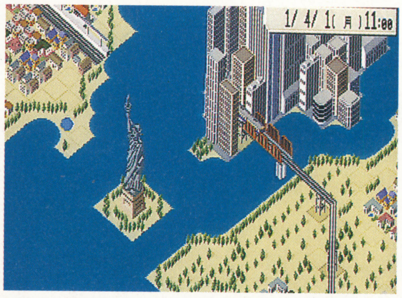
◀中央にサンフランシスコ湾が腰を下ろし、その周りを囲むように都市がある。この連絡をどうするかが鍵。

ロスアンゼルス



▶巨大ビルが立ち並ぶ都市が点在し、未開発の平地も広く開発の可能性は十分。画面下の海には港を作ろう。

ニューヨーク



▲平地一面が住宅街。なのに交通網も労働施設もないので、この充実が先決。地価が高騰する前に開発地を確保せよ。

【GRAPHIC MODE 2】イギリス



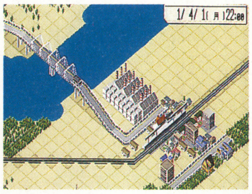
■タワー



▲霧の都・ロンドンのシンボル「ビッグベン」。

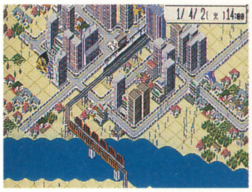
川が多い島国という性格から、どのマップも川や海峡が土地を分断している。ただし土地は、ほぼすべて平地のため橋で連結すれば発展自体は楽。未開発の土地も多いので、プレイヤーのセンス次第で巨大都市の建設もも夢でないはずだ。どうせなら、河川を活かした美しい景観を！

バンゴール



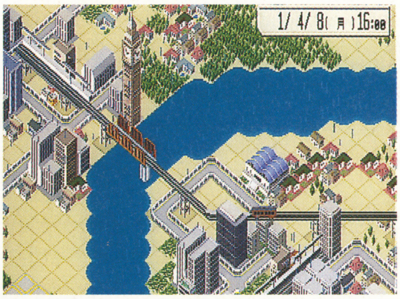
▲巨大なメナイ海峡を配し、北側は孤立状態。景気もよくないため、序盤は下側の土地を堅実に開発すべき。

グラスゴー



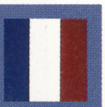
▲都市は大きいが、建設資材が手に入るのは1本の鉄道のみ。まず工場を建設してから開発に望もう。

ロンドン

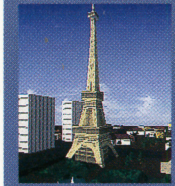


▲ご存じイギリスの首都。工場が無いうえに、鉄道からも建設資材は手に入らない。速攻で工場を作らないと……!?

【GRAPHIC MODE 3】フランス



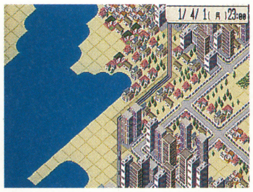
■タワー



▲近代建築技術の粋を集めた「エッフェル塔」。

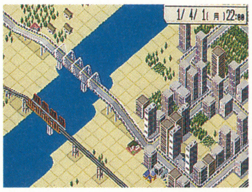
都市、交通網ともにバランスよく配置され、それでいながら未開発の土地も多いのが魅力。特に、バスと地下鉄がしっかりしているのでそのまま利用でき、あとは鉄道を引くだけ。パリを除けば、景気も絶好調なのだ。５カ国中でも最も条件が良く、巨大都市が狙いやすい国だぞ！

マルセイユ



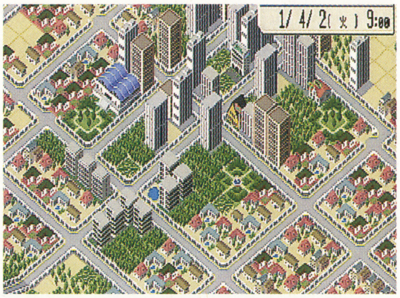
▲巨大な川が2本あるので、まずその連絡網を整備する。鉄道よりは、最初から多いバスの路線を充実させよう。

リヨン



▲ここも道路主体の交通網。都市のレイアウトが非常に美しいので、このまま拡大して巨大都市を目指したい。

パリ

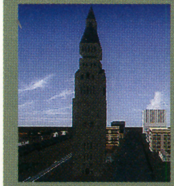


▲都市自体は拡大の可能性十分だが、なにせ景気がドン底。川に分断された土地を連絡させ、都市の活性化を目指せ。

【GRAPHIC MODE 4】ドイツ



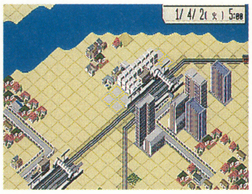
■タワー



▲ドイツ西のフランクフルトにある「大聖堂」。

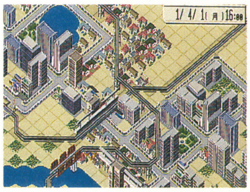
フランスとは逆に、道路より鉄道が交通のメイン。局地的な都市レベルは高いが、それ以外の部分はまったくの手付かずということで、郊外への交通網をまず確立したい。各マップとも工場、人口ともに多く、序盤の発展は早い。中盤以降に、どう周囲を発展できるかが難しいぞ。

フランクフルト



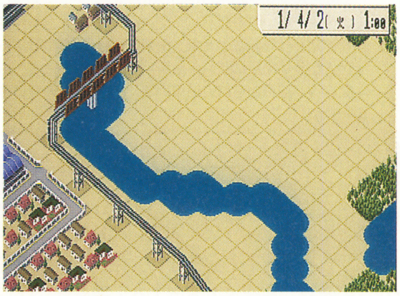
▲小さな町が点在し、鉄道でつながれている。道路は少ないものの、実はバス停が多いので道路を増やそう。

ハンブルク



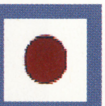
▲中央の都市が大きいため、そこを中心に開発。収入が安定したら、郊外の開発に着手しよう。

ベルリン



▲ドイツ統一後のベルリン。そのため「西」が発展しているのに対し、「東」はまだまだ。まずは「西」で資金を貯めろ！

【GRAPHIC MODE 5】日本



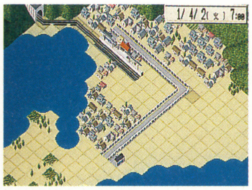
■タワー



▲やっぱ「東京タワー」。「五重の塔」もあるぞ。

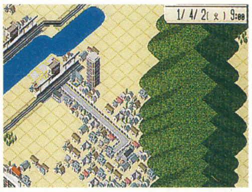
ご存じの通り、日本は国土が狭く土地の起伏も激しい。ここでもそれは再現され、難易度は激ムズ。しかも景気がドン底で、発展もかなり遅い。それだけに、上級者にとっては実力を試せる最高の場所。大都市にするには相当の技術が必要なので、自信のある人はレッツチャレンジ！

中京



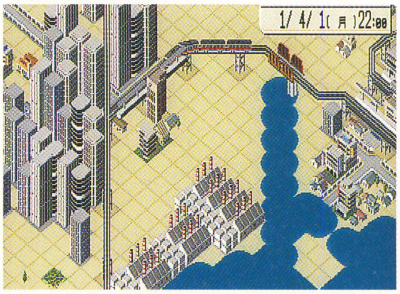
▲場所でいうと愛知近辺。比較的平地が多く楽だが、独特な「角」状の半島部分をどう開発するかが難しい。

阪神



▲場所でいうと大阪近辺。平地が極端に少なく、かつ山地で分断され開発は至難の技。でもそこが燃える？

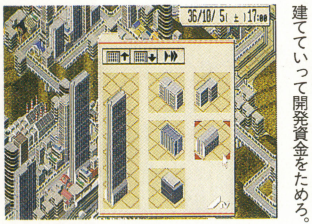
京浜・京葉



▲場所でいうと関東一円。入り組んだ東京湾が障害となり、房総半島も山ばかり。景気の悪い中をどう発展させるか!?

鉄道と子会社を運営して巨大都市を目指せ!!

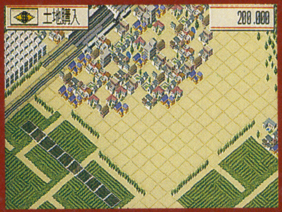
このゲームの基本的な目標は、マップ中に点在する町や都市を発展させて巨大都市を作ること。それにはまず、住人を増やして発展の土台を作ることが必要だ。では、住人を増やすにはどうすればいいか？　これは実際の都市開発と同じで、住人を誘致するための「交通網」と、働ける場所「子会社」を整備すればいい。ただし、これを建設するには「資金」がないとダメ。資金は、住人が鉄道などを使用したとき利用料金として手に入り、これを元手に開発地域を広げていくのだ。



◀需要の高い施設を、効率的に建てていって開発資金をためろ。

まず都市計画を考えろ!!

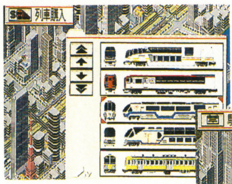
いったん都市が発展すると、土地の価格が倍増。何億もの買収資金が必要なコンピュータ建設の「子会社」が林立したりと、土地の確保が大変。鉄道や大型施設など、一定量の土地が必要な物はプレイ前に建設場所を考えておき、用地を買収しておこう。



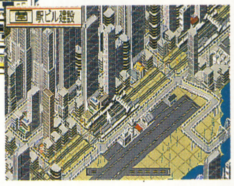
▲交通網だけでも事前に考えておけば、少ない資金で素早く土地を買収できる。

2大要素　交通網を整備する

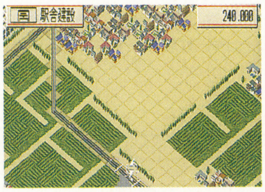
交通網には鉄道とバス路線の2つがあり、住人を増やす効果と利用料金が期待できる。また路線をうまく設置すれば、マップ中に住人を移住させられるのだ。どちらも多彩な車種が購入でき、乗客数や運賃も千差万別。これらを、利用率などを参考に配置。人口の多い、または増やしたい場所に駅（停留所）を設置して、停車時刻を決めてあげよう。地形に合わせて、トンネルや地下鉄を作ることも可能だ。



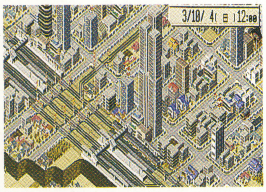
▲世界各国の車両が登場するのが最高。それぞれ性能がかなり異なるので、状況に応じて使い分けろ。



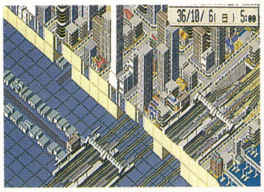
▼駅や停留所は、適度な間隔で、利用客が増えるラッシュ時に停車時刻を設定するのが理想である。



▲住人が多い町を起点に、交通網で町を連絡させる。このとき、出来るだけ住人が多い場所に駅（停留所）を設置。乗客数、運賃ともに安い車両を使おう。



▲ある程度町が発展したら、別の路線を併設するなどして、さらに利用客を増やす。遠距離間の路線が完成したら、乗客数の多い車両で大量輸送を行え！



▲起伏が激しくて、地上の開発が限定される場所で特に有効な地下鉄。線路で貴重な土地を占領されることなく、地下で遊びたい放題なのも楽でいい。

POINT
鉄道とバスを使い分けろ！

実は鉄道とバスには、特徴に大きな違いがある。鉄道は一度に多くの乗客を輸送でき、収益も高い。だが地上に線路を引くと、そこに隣接する土地の価値が著しく悪化し、発展も期待できない。逆にバスは収益を黒字にするのが大変だけど、道路に隣接した土地は価値がアップ。特に角地だったりすると、子会社の収益が通常の何倍にもなるんだ。この差をよく考えて、その場に合った方を選ぼう。



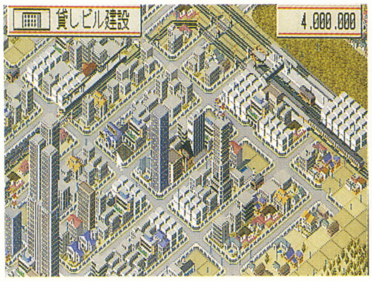
【鉄道】
◀資金が少ない間は、建設、維持費ともに安価の鉄道がいいぞ。

【バス】
▶資金に余裕があり、巨大都市を狙うのであれば絶対道路を！

2大要素　子会社を運営する

交通網を整備したら、次は住宅や会社など、住民に必要不可欠な「子会社」を建ててあげよう。子会社にはレストランから空港まで、全20種類もの建造物が用意され、その建設効果も様々。だが建設効果もさることながら、大きな売上げを期待出来る物が多く、円滑な都市開発には欠かせない存在なのだ。

子会社を建てるには資金と建設資材が必要だが、この建設資材を生産するのも、工場などの子会社。建設資材がないと、プレイヤーが子会社を建てれないだけでなく、コンピュータも住宅や子会社を建てられない。だから、建設資材の確保が最優先事項となるぞ。建設した子会社は、状態によって「資産価値」が設定され、いつでも売買が出来る。資産価値は、よほど状態が悪くない限り建設費用以上になるので、子会社の売却で資産をいっきに増やすって方法も。またコンピュータの建てた子会社を買収することも可能だ。



◀売上げを期待するのなら、条件のいい土地に需要の高そうな子会社を建てる。

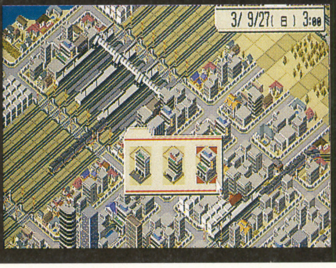


▲自分の子会社からは、収支に合わせて資金が毎日手に入る。

◀同種の子会社でも、立地条件などで売上げが大きく変わるぞ。

POINT
子会社の効果を考えて建てろ！

子会社を建設する場合、当面何を期待するかをよ～く考えてからの方がいい。例えばマンションだと、人口は増えるけど建設費用はメチャ高い。そのくせ売上げは微々たるものと、資金を増やす手段としてはおススメできない。だが、建設効果だけを考えるなら、これほどすぐ効果が出る物もないだろう。そいつを建てる時、果たしてどんな効果があるか、また建設費用に対して売上げでの回収率はどうなのか……プレイしながら覚えろ！



◀売上げを期待するなら、デパートやレストラン、貸しビルがオイシイ。

リアルタイムで様々な出来事が!!

１年365日を１時間単位で区切って、完全なリアルタイム制でゲームは進行。毎年決まった日に税金を収めたり、曜日や時間帯で施設の使用等が制限されたりと「時間」に左右されることがじつに多くある。このゲームで、ゲームオーバーになる唯一の条件は「資金が０になる」ことだが、借金の返済日に資金が足りなかったりすると、即アウト。だから、時間を把握した資金運営が要求されるぞ。またグラフィック面でも「時間」は見事に演出され、夜になると画面が暗くなったり、冬にはちゃんと雪が降ったりして、プレイヤーを飽きさせない。

▼季節や時間で刻々と変わる都市の表情。思わず見惚れる。



■景気と収支

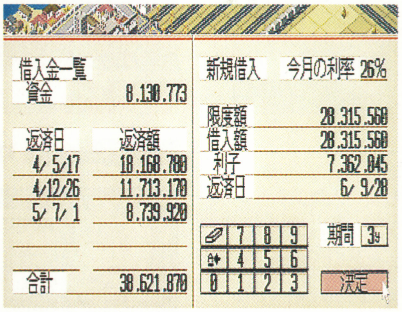
景気は毎年２月１日に報告され、そのマップ内にある都市全体の経済状態を示す。これによって子会社などからの収益が大きく変わり、最悪だと赤字経営に転落する場合も。これはコンピュータが持つ子会社も同じで、不景気の年ほど「売り」に出される子会社が増え、販売(資産)価格も安い。こんな年は、極力大きな開発は控えて、赤字経営の子会社を売却するなどして資金を温存しよう。



◀毎年２月１日は、どうなるかドキドキもの。

■銀行と株式

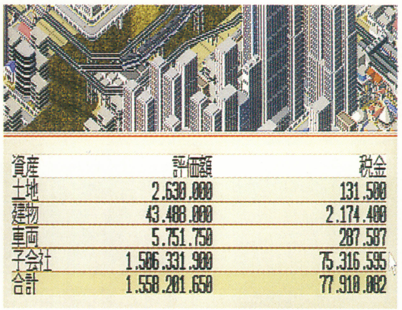
営業時間は、どちらも月曜日から金曜日までの午前９時から午後５時まで。銀行は、所持資産の70%までの資金を１度に５回まで（２回目以降は借金の金額分資産が減るので、借用限度額も減少していく）借りられ、最大３年後に返済日を設定できる。もちろん、返済日が遅いほど金利が高くなるので、無理な借金は自滅のモト。株式では、全24社の株が買え、毎年７月１日に配当が付くぞ。



◀大きな開発をする時ほど銀行は心強い味方。

■決算と税金

毎年３月31日に訪れる、世にも恐ろしい「決算」。その日までの全体の収支が表示され、６月１日に支払う税金の額を決定する。税金は子会社や車両などの「資産」と、その年の「利益」全体にかかって、これが多いほど高くなる。これが結構な金額で、時には借金をしないと払えない。税金は「収益」にかかる方が圧倒的に高いので、子会社を建設するなどして「収益」を「資産」に変えて節税を図るべし。



◀税金をいかに少なく抑えるか考えよう!

裏ワザ 「車窓モード」で空を飛べ!!

路線を走る列車やバスの窓から、ポリゴン映像で都市の風景が見られる「車窓モード」。これを、車両を路線上から離脱させて、何と空を飛ばせて自由に動き回れるように出来るぞ。方法は、通常の車窓モードにしたあと、セレクトボタンを11回押すだけ。あとはL、Rボタンで上下左右を操作すれば、好きな位置から都市の風景が楽しめる。



◀通常の車窓モードでは見られない、上空からの都市の風景が見物だぜ!

テーマを作ってプレイしよう!!

自由度の高い都市開発を活用して、自由に都市開発出来るのがこのゲーム最大の魅力！「自己資金を１兆円ためる」というクリア条件を目指したり、実際にある都市の忠実な再現。巨額の資金が必要な「新幹線」を誘致するなど、キミが挑戦したい遊び方でプレイしてみよう。



▲最も基本的なこだわり方。道路や建造物の配置に注意して、誰もが見惚れる美しい都市を作ろう。



▲一定の資金、路線距離に達すると表示される、達成画面。この全画面制覇と人口の増加を目指せ。



▲車窓モードで見た時に、風景が美しくなるよう配置を考える。逆にヘンな風景にするのも面白い。

ライターのコメント

パソコン版以上の完成度の高さには、もう脱帽モノ！　システムが複雑なので覚えるまでが苦労するけど、一度覚えてしまうと文字通り「やめられない、止まらない」の世界。都市開発の方法はそれこそ無限にあるし、一生遊べるゲームと言っても過言でもないだろう。

問題は「エボリューション」を持ってる人だけど、グラフィックに関して言えば、正直あまり変化を期待しないほうがいい。それよりも、実際の都市を再現した各国のマップが最高。出来れば地図を参考にしながら、都市開発にいそしんでみては。

好みの問題はあるけど、このゲーム、既存のシミュレーションの中でも、最高クラスのクオリティで楽しめるはずだ！

要注目ソフトをPICK UP!!

～その4・成功してみたい貴方に…経営編

ただいま惑星開拓中!

アルトロン／5800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC　**PS**　3DO　95　**SS**　FX　WIN　Mac

対戦型惑星開拓シミュレーション登場!



▲1人プレイはもちろん、2人対戦も盛り上がることうけあい。破壊が気持ちイイ!

小さな1つの惑星を巡って、いかに敵より早く依頼通りの惑星開拓ができるかを競う、めずらしい対戦型のシミュレーションゲーム。キコリン（材料担当）、ダイクン（建築担当）、ジャマン（邪魔担当）という3体のロボットや、建築物を破壊したときに出現するアイテムを駆使して、惑星開拓を進めていくのだ。また、地震や竜巻などの天災も起こるぞ。注意しよう。

エアーマネジメント'96

光栄／8800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC　PS　3DO　95　**SS**　FX　WIN　Mac

航空会社を経営して、世界の空を掌握しよう



▲人材をうまく使い、安全性を追及し……とやることはたくさん。めざせ航空王!

航空会社経営をシミュレートしたビジネスSLG。と言っても難しいものではなく、基本的には、会社の経営よりも航空路確保を重視した手軽なゲームなのだ。4人まで参加できるから、皆でワイワイプレイするのもいいかも。気になるシミュレーション部分は、航路の設定や機種、運賃、経由地など、さまざまな要素が関係してくる本格派。イベントも多くあきさせないぞ。

シムシティ2000

イマジニア、セガ・エンタープライゼス／12800円、5800円／シミュレーション／バックアップカートリッジ、CD-ROM

SFC　PS　3DO　95　**SS**　FX　WIN　Mac

元祖街作りシミュレーションゲーム



▲施設をうまく配置すると人工が増え、税収が増加する。街作りの基本は資金から!

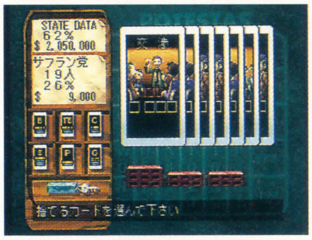
今さら説明の必要もない人気シミュレーションゲーム。パソコンからスーファミへ、そしてサターンへという実力派ソフトなのだ。夏にはPS版も出るので、PSユーザーも安心。プレイヤーは市長となり、自分の街を作っていく。基本はそれだけなのだが、山ほど出てくる難題また難題の数々が手強い。市民の声を聞き、災害には適切な対処をし、と市長の仕事も楽じゃないのだ。

ポテスタス

ネクサスインタラークト／6800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC　**PS**　3DO　95　SS　FX　WIN　Mac

政治家とはいかにあるべきか、いざ国会審議!



▲政治活動を気軽に味わえる新感覚SLG。政治家の苦労がわかるかもしれない。

政治シミュレーションというとお固い雰囲気があるが、このゲームはそんなイメージとは無関係。カードゲームのノリで、気軽にプレイできるのだ。架空の国ガラムマサラの大統領（大臣）になったプレイヤーは、工作、交渉、要請、サミット、スキャンダル、選挙といった行動を組み合わせて、政治活動を行う。法案が議会で可決されれば、国民の生活が変わっていくぞ。

カルネージハート

アートディンク／6800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC　PS　3DO　95　**SS**　FX　WIN　Mac

強い兵器は、自分で考えて開発すべし!!



▲さまざまな設定はすべて自分で組むことになる。基礎以上に応用がたいせつだ。

本当は「戦略系シミュレーション」なのだが、スペースの都合上こちらで紹介するぞ。

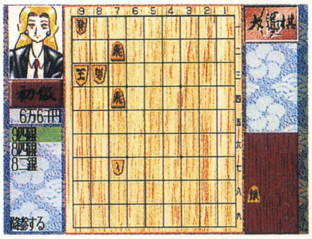
このゲームは、自分自身で開発、設計した機動兵器（ロボット）が3Dの戦闘画面で闘う戦略シミュレーション。なにより特筆すべきは、作った機動兵器同士で対戦ができるという点。思考プログラムの設計は、わかりやすくも奥が深いものになっている。

極大道棋　詰むや詰まざるや

毎日コミュニケーションズ／5800円／6月21日発売予定／将棋&シミュレーション／CD-ROM

SFC　**PS**　3DO　95　SS　FX　WIN　Mac

世界一難しい大道棋シミュレーション



▲大道棋士にはOL風の美女もいる。クリアすればお約束？　の画面が待っている

スペースが余ったので自社製品を紹介させて頂く。将棋の中でも最も過激なルールを売り物にする大道詰将棋がゲームになったのだ。このゲーム、11人のキャラクターが出題する問題に選択肢方式で戦いを挑むのだが、いたるところに罠が仕掛けられていて、ちょっとやそっとでは正解にたどりつけない。世界で一番難しいゲームソフトかもしれない。

SPORTS

スポーツゲーム

スーパー野球道

●

シーバスフィッシング

●

BOXER'S ROAD

●

Jリーグ
プロサッカークラブをつくろう!

GAME TITLE

スーパー野球道

HARD: **SFC** PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA

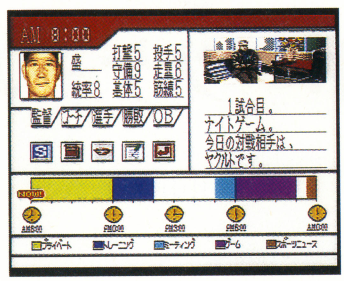
メーカー	バンプレスト
価格／発売日	12800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	バックアップカートリッジ



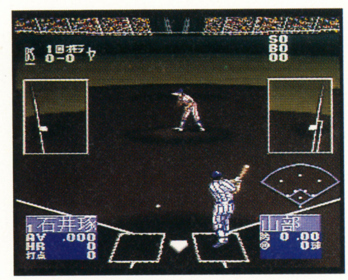
酒の肴にピッタリの野球シミュレーション！

パソコンでも評判だったこのゲームは、プレイヤーが監督になって好きなプロ野球団を育てていく野球シミュレーション。普通の野球ゲームのように実際に自分で投げて打ってとプレイできるわけではないが、選手の起用や育成、試合における指示など、野球好きなら熱中してしまうこと間違いなしのゲームなのだ。

夜、ビールでも飲みながらプレイすれば、時間のたつのも忘れてしまうぞ。



▲スタッフや選手などを、様々に育成し自分のチームを日本一に導いていく。



▲試合中は基本的な指示を出すだけ。後は選手次第なのだ。

▶球団が決まったらキャンプイン！

ゲームをスタートして、まず最初に選ぶのが、自分が監督する球団。チームのスタッフや選手などは、後でどんどん強化できるので、好きな球団を選ぶといいだろう。

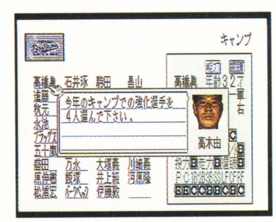
ただし、シーズン終了後に監督を解任されてしまうとゲームオーバーなので、そうならないようなチームを選ぶ必要はあるけど……。ちなみに、今回は「横浜ベイスターズ」を選んでみた。

[球団とスタッフを決定]



▲まず最初に球団を選んだら、次に監督を選択。さらには、コーチ陣などを決めるのだ。この段階では、コーチを外部から招聘はできない。

[キャンプで選手を鍛え上げろ]



▲次にシーズン前のキャンプイン。ここでは、4名までの強化選手を選ぶことができるので、これぞと思った選手を、このキャンプで鍛えよう！

▶ペナントレースを戦い抜け！

準備が整ったら、いよいよペナントレースの幕開けだ。ペナントレースが始まると、まずその日のスケジュールが表示される。最初のプライベートの時間には、オーナーやスカウト部長、それに2軍の選手などの調子をみることができる。

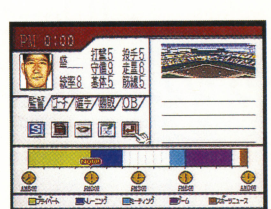
次に練習時間。この時間は、視察に来たOBにアドバイスをしてもらうことによって、選手をパワーアップする。

ミーティングでは、その日の試合のオーダーを決め、その後に実際の試合。

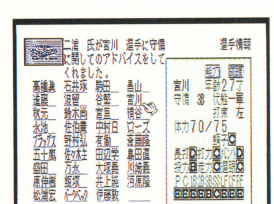
試合が終了すると、「プロ野球ニュース」が始まり、その日に行われた全試合決果を見ることができるのだ。

ペナント後半などは、ライバルのチームがどうなのか、結構ドキドキの一瞬。

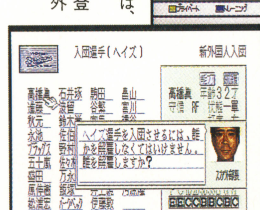
■毎日のメニューをこなしていくのだ■



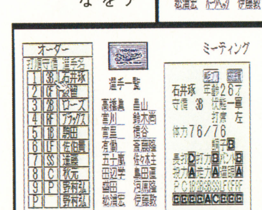
▲プライベートタイムには、2軍の選手をチェックし、調子がいい選手は1軍に登録して使ってみよう。意外に働いてくれることも。



▲練習時間には、OBのアドバイスをもらって選手を育てる。そのOBがどんな能力をもっているのかを、あらかじめ調べておこう。



▲欲しい外人選手は、スカウト部長に交渉してもらう。ただし、外人選手は3人までしか登録できないので注意が必要だ。



▲ミーティングで試合のオーダーを決める。調子のいい選手を起用し、調子落ちの選手は控えにまわすようにしよう。

▶試合中だって、監督業は大変なのだ!

試合がスタートしたからって、監督はただ座っているだけじゃダメ。キチンと試合の流れを見て、選手に指示を出したり、控え投手をブルペンに送り込んでおいたり、さらには様々な戦法を使ったりと大忙し。

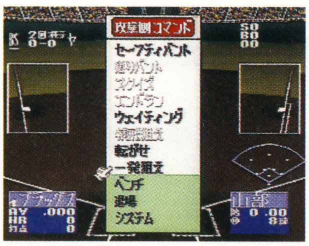
また、面倒な場合は、試合をコンピュータ任せにして、すぐに終了することもできる。最高試合数で130試合もあるので、この機能は必要だよね。



◀指示は、ピッチャーにも与えることができるぞ。



◀ペナント、そして日本シリーズを戦い抜いて、ついにベイスターズが日本一の王座に。



◀選手に指示を与えながら、ペナントを戦い抜いていく。どんな戦法が効果的なのか、よく考えながら指示を与えよう。



◀控え投手は、早めにブルペンで肩を作っておく。準備ができていないとノーコンになる。また、ブルペンでも体力を消耗するぞ。

▶ペナント終了後にチームを強化!

1年目のシーズンが終わっても、解雇されなかったらそのままプレイ続行。

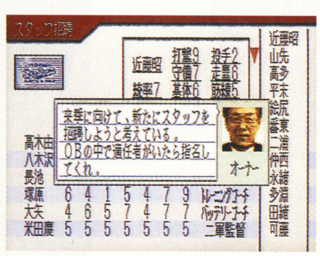
その場合は、翌年のためにコーチなどのスタッフ、選手のトレード、そしてドラフトで新たな有望選手を獲得し、より強いチーム作りを目指していかなければならないのだ。

コーチ、トレード、ドラフトともに金銭的な縛りはないので、思い切っていい人材を狙ってみよう。

ただ、コーチやトレードは希望にかなわない場合もあるぞ。

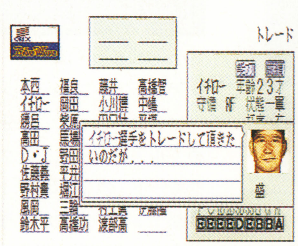
■スタッフを招聘■

OB解説者の中からコーチを招聘する。そのOBの持っている能力を、よく考えて、適切な配置をしておくといいだろう。ただし、OBたちは、必ずしもコーチを引き受けてくれるわけではない。ダメもとで、いい人材にアタックしてみる手もあるぞ。



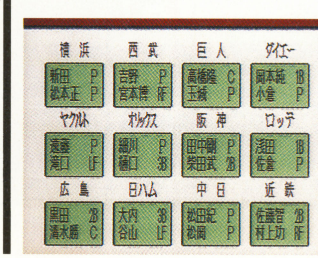
■トレード■

他球団の選手をトレードで獲得する。いい選手が欲しいのはやまやまだけど、相手球団が、こちらに希望する選手がいなかった場合、トレードは成立しない。欲しい選手を指名すると、相手もこちらの選手を何人か指名するので放出していい選手を選ぼう。



■ドラフト■

新たな人材を全国から捜し出し、ドラフトで入団させる。指名できる選手は、1位、2位と2名までなので、スカウト部長の意見や、その選手の能力、成績などを良く見て、どの選手を指名するかを決めよう。即戦力かどうかも重要なポイントだぞ。

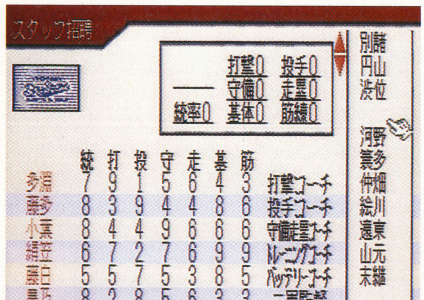


これで来期のベイスターズも優勝だっっ!

見事監督就任1年目で優勝を果たした横浜ベイスターズ。さらに来期も優勝するためにチームを強化したのが、右の選手たち。中でも、巨人からトレードした松井、槙原は大きな働きをしてくれそうだ。さすがにイチローは断られたけど（笑）。

また、コーチ陣も豪華絢爛。打撃コーチに多淵、投手コーチに藤多、守備走塁コーチが小葉、トレーニングコーチが絹笠、バッテリーコーチが藤白で二軍監督が星乃というラインナップ。なんだか監督のオールスターみたいなメンバーなのだ。

さすがにこれだけのメンバーを揃えれば、来期も日本一確実か……って、本物もそうなればいいのになぁ。



超強力布陣

ライターのコメント

昔はファミスタとか結構やったクチでね。監督だけしかできない野球ゲームなんてツマランのじゃないの？　と思ったのも束の間、わりとハマるんだ、これが。特に自分のひいきのチームの監督になった日にゃあ選手たちの行動に一喜一憂。

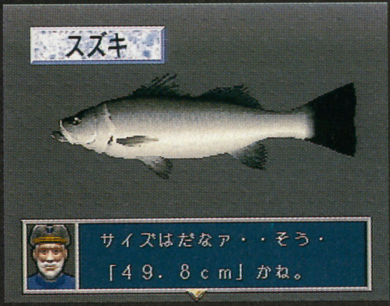
思わず、画面に向かって叫んじゃう、そのへんの野球オヤジ状態。さらに、ペナント終了後のトレードもなかなか楽しい。いつかはイチローをベイスターズに獲得してやる！

操作系などは、改良すればもっともっと遊びやすく作れるはずだが、とりあえずは及第点。

ホントに、夜に酒でも飲みながらやるにはピッタリのゲームだぞ。（江口）

GAME TITLE

シーバス・フィッシング



HARD: SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

DATA

メーカー	ビクターエンタテインメント
価格／発売日	6800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

ダイナミックな海釣りを体験できる本格派釣りゲーム!!

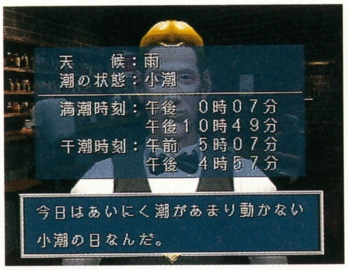
シーバスアングラーたちの挑戦を受けて立とう!

近ごろ急激に人気の上がってきている釣りゲーム。その中でも、特に人気の高いシーバス（日本名・スズキ）を扱ったゲームがこの「シーバス・フィッシング」だ。

大海の中で育ったシーバスはその強烈な引きと迫力あるアクションでシーバス専門の釣り師、シーバスアングラーたちを魅了する。このゲームでは、海の上からボートを使ってフィッシング。見た目にも本格的な海釣りが味わえる。



▲トーナメントモードは、アマチュアトーナメントからスタート。釣り上げたスズキの総重量で競うことになる。



◀大会に出るなら、その日の天候や潮の状態もチェックしておきたい。これも重要なポイントだ。



◀フリーフィッシングで対象魚の大物が釣れたときなどは、ロッジのマスターが料理してくれる。

ゲームモードは、シーバスを対象としたオフショア・ルアーフィッシングで大会を行う「トーナメントモード」と、自分の釣りたい魚を自由に決めてルアーフィッシングする「フリーフィッシングモード」の2種類。「トーナメントモード」には全部で3つの大会が用意されている。大会を勝ち抜きシーバスアングラーの頂点を目指そう！

エントリー後、出港までにするべきことは？

ネームエントリーをしたら、以下の項目を決定して、いざ出港！　フリーフィッシングのときは対象魚を6種類から選び、エリアの選択をする。ここで誰をキャプテンに選ぶかでも状況が変わってくる。



ブロック決定

自分が出場したいブロックを、河口、漁港、磯まわりの3か所の中から選ぼう。



キャプテン決定

ボートを運転してくれるキャプテンは3人とも個性的。アドバイスの仕方も違う。



ポイント選択

ルアー（12個まで持てる）を選んだら、次に、自分が向かいたいポイントを選ぼう。

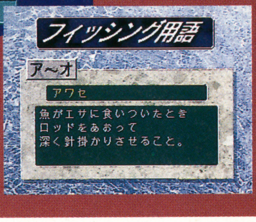
●初心者もOKの入門モードもあるぞ●

フィッシングはまったく初めてという人のために、「フィッシング入門」が用意されている。解説してくれるのは、釣り専門誌などで活躍中の村越正海氏。ルアーの特徴、フィッシング用語からテクニックまで、5つの項目にわたって親切ていねいに解説してくれる。

キャスティングポイントについては、4か所のポイントについて、どのへんにルアーを落としたらいいのか、潮の流れの狙い目などについてコーチしてもらえる。実際にプレイする前にチェックしておこう。



◀ルアーにヒットする魚たちには、どんなものがいるのかも一目でわかる。



▶釣りにはいろいろな専門用語がある。用語を知ることも名人になるには必要なことだ。



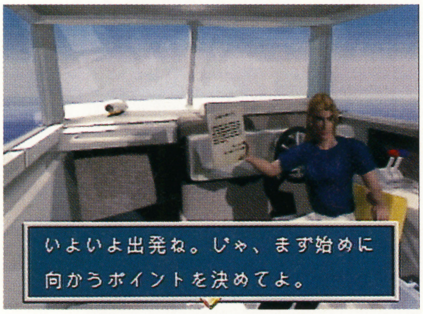
▲4種類の基本的なテクニックについて解説。実際のプレイですべてをマスターしておきたい。

ポイントをしぼって獲物を狙おう！

海中を自由に動き回っている魚たち。だからといってむやみにポイントを変えたりするのは考えもの。魚たちは変化のないところにはあまり集まらない。テトラポットや橋脚など、障害物などがある場合はそこを重点的に狙ってみよう。

また、海底の盛り上がった根まわりも魚たちが集まっている。港湾部や河口付近の海底には、カケアガリという段差がついている場所がある。ここも魚たちが潜んでいることが多い。沖合で潮がぶつかりあっているところを潮目といい、ここも狙えるポイントのひとつ。

また、磯回りでは、ぶつかった波がくだけて泡が広がった、サラシと呼ばれる魚が集まる場所がある。これらのポイントと合わせて、その日の潮の状況、出港の時間、水深なども頭に入れておこう。魚が集まって釣れやすいポイントとはいっても、たいせつなのはやはり釣り上げるテクニック。



▲トーナメント大会に出る前に、フリーフィッシングでポイントについても研究しておこう。



◀橋桁周りなどにもシーバスたちがはりついているぞ。潮の流れにも注意してポイントを定めよう。



◀ルアーを投げる前に、そこのポイントやアクションについてキャプテンがアドバイスしてくれる。

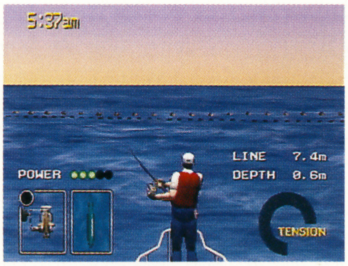
ロッドワークとリーリングが決め手！

ルアーフィッシングは、じっと待っているだけじゃ魚がかからない。そこで必要なのがルアーの操作。リールを巻いて、ロッドを操作することでルアーを動かすことが必要だ。

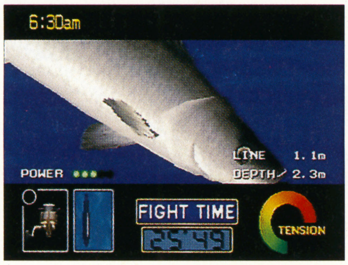
魚がルアーに食いついてきたら、アワセ（深く針掛かりさせること）を行おう。また、ルアーをはずされないように、ロッドを右や左に振って寝かせたりしながらラインがたるまないようにしよう。これでジャンプやエラ洗いをやめさせることができる。



▲魚のジャンプなどによって、ラインがゆるんだ状態で放っておくとルアーがはずれてしまうぞ。



◀リトリーブ（リールを巻くスピード）も重要なテクニックのひとつ。状況に応じて変えよう。



◀ルアーに食いついた瞬間、アワセをするタイミングによってハリ掛かりの深さが変わってくる。

ライターのコメント

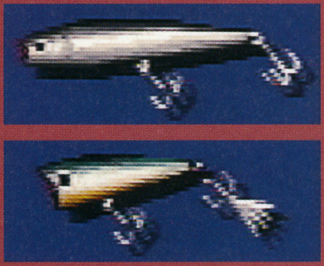
実際に海釣りをしたことはないけれど、シーバスがヒットしたときの動きは、かなり迫力ある画面で楽しませてくれる。いつまでたっても魚が掛からない釣りゲームと違って、ある程度の基本を押さえていれば適当に魚が引っかかってくれ、退屈させないところもいいね。

フィッシング入門をはじめ、プレイ中にキャプテンからアドバイスが聞けるなど、初心者でも安心して遊べる。操作のほうもわかりやすく、フィッシングに熱中できるのもいい。フリーフィッシングモードでは練習や大物釣りにチャレンジができて、さらに釣った魚を料理してくれるなんて遊び心もある。

狙う魚や状況によってルアーを選ぼう！

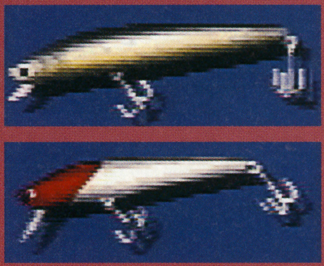
「シーバス・フィッシング」に登場するルアーは、すべてダイワ精工株式会社の実在のもの。対象魚や状況に合わせてこれらのなかから選んで使おう。それぞれ色を変えることもできるぞ。海釣りで使う代表的なルアーのタイプは大きく分けると次の４種類ある。

トップウォータープラグ



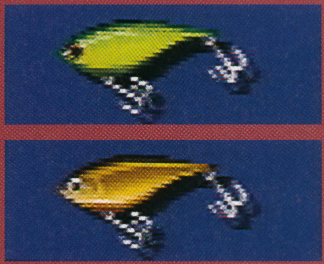
水面近くで小魚を追い回している魚を狙うときに使う。小魚の動きをイメージしたデザイン。ターゲット●ブリ、ヒラマサ、シーバスなど。

ミノープラグ



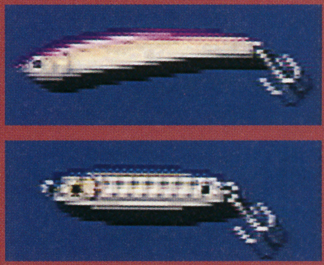
最前部にプラスチックの板が突き出ているのが特徴。小魚の形をしたルアー。ターゲット●シーバス、シイラほか万能タイプ。

バイブレーションプラグ



平べったい形の小魚の形をしたルアー。ミノープラグより深く沈めたいときに使う。ターゲット●シーバス、ヒラマサほか万能。

ジグ



金属でできたルアー。沈みが速いので、海底近くの魚を狙うとき使うのが一般的。ターゲット●シーバス、シイラ、カツオなど。

GAME TITLE

BOXER'S ROAD



HARD: SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA

メーカー	NEW
価格／発売日	5800円／発売中
ジャンル	スポーツ
メディア	CD-ROM

ボクサーの生涯を体験するスポーツゲーム



◀最初にまず、ジムに入門する。このときからキビシイ毎日が始まる。

プロボクサーのストイックな人生。食事さえ好きなものを食べられず、トレーニングに明け暮れる毎日。試合に出たとしても、勝たなければそれまでの苦労は水の泡。もし勝てたとしてもまた次の試合にむけて、自分を極限にまで追い込む毎日が始まる。いつの日か、世界チャンピオンになるのを夢見て…。このゲームはそんなボクサーの生涯を、体験できるスポーツゲーム。ボクサーの気分をリアルに味わうことができるのだ。



◀試合までのスケジュールから自分で組まなければならないのだ。

■ゲームの流れ■

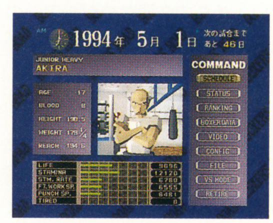
スケジュールを組む
▼
試合をする
▼
試合を組む
（→スケジュールを組むへ戻る）

〈健康管理、トレーニングを経て試合に望む〉

このゲームでプレイヤーが、ボクサーとしてすることは山ほどある。まず試合までのトレーニングスケジュールを組む。このとき同時に食事のメニューも決めることになる。ボクシングは体重によって階級があるので、自分がいる階級に合わせて食事のメニューを決めていくわけだ。

そして試合。試合まではシミュレーションで進んでいくが、試合は自分で操作するアクションとなる。（次ページ参照）

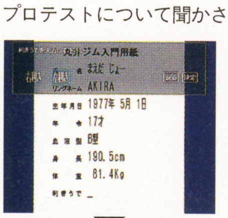
試合に勝てばランクアップするし、負ければ再挑戦することになる。プレイヤーは17才〜最長65才まで、これを繰り返す。その間に世界チャンピオンになれば万万歳というわけだ。



◀この画面がゲームのメインになるスケジュール管理画面だ。画面下の各パラメータは現在の状態を表している。このパラメータは食事やトレーニングで常に変化していく。

▶▶▶▶まずプロテストに合格すること…◀◀◀◀

ジムに入門すると、まず名前や生年月日、身長などを決める。身長によって体重が決まってくることを覚えておこう。手続きが済むと、トレーナーからプロテストについて聞かされる。まずはこのプロテストに合格しなければ始まらない。さっそくスケジュールを組んでいこう。テストまでは45日間。最初は戸惑うかもしれないが、トレーナーからのアドバイスなどを聞いてスケジュールの組み方に慣れておくのだ。この時点ではかなりアバウトなスケジュールでも大丈夫だ。



◀ジムに入門したら、まず名前と生年月日、血液型や身長などを入力していく。体重は身長によって決まる。利き腕も選ぶことができる。



◀まずはプロテストにむけてのトレーニングが始まる。プロテストまでにスケジュールの組み方を覚える。トレーナーのアドバイスも参考に。

6回不合格でゲームオーバー

最初に書いたように、試合ではアクションゲームとなる。基本的には操作方法（次ページ参照）を覚えてテストに望もう。もし不合格でも、プロテストは6回まで受けることができる。最初は、操作に慣れる、というつもりでプレイしよう。

試合形式は、1ラウンドのみ。相手をノックアウトする必要はない。なるべく的確な攻撃をして空振りのないように試合をするのがコツで、パンチをコツコツ当てていけばいい。もちろん、ノックアウトさせれば文句なく合格だが、不用意に相手のフトコロに飛び込むのは危険だ。ガードの操作もしっかりと覚えておこう。



▶試合開始時に視点変更ができるので、自分がもっともやりやすい視点に変更しよう。試合中に変更することもできる。



◀相手の動きをよく見てパンチを出すようにするのだ。両者とも、まだ動きが遅いので相手の動きを見切ることができる。

スケジュールを組む――シミュレーション

(食　事)

食事は1日に5回取ることができる。一度に取れる食物は5品まで。トレーニングでどこを鍛えるかによって食事にメニューは決まってくる。その兼ね合いをよく考えてメニューを決めよう。



◀食べ物の種類は豊富に用意されているが、トレーニングのことを考えてメニューを組まないと、アッという間に体重オーバーになる。

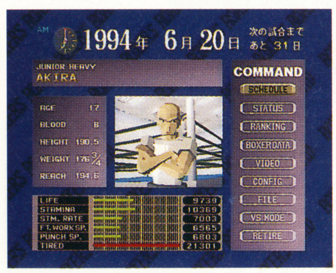
蛋白質	三大栄養素のひとつタンパク質は筋力をアップするのに必要。
糖質	スタミナ源として優れるが消費できないと脂肪になる。
脂質	スタミナ源になるが、多いと脂肪少ないとスタミナ不足になる。
水分	全体を活性化するためにバランスよくとらなくてはならない。

(トレーニング)

ボクサーの体を作っていくためには、バランスのいいトレーニングが必要だ。9種類あるが、どれも一長一短なので、どこを鍛えるか考えながらトレーニングの種類を選択しよう。

●疲労に要注意●

トレーニングスケジュールを組むときに注意したいのが"疲労"だ。いくら食事をタップリ取ったとしてもオーバーワークでは、たちまち疲労が溜まってしまう。試合当日に疲労が溜まってしまうと元も子もない。スケジュール管理画面を見て、もし疲労が溜まるようならば、変更しよう。



◀スケジュール管理画面の下にある、"TIRED"のゲージが伸びてきたら注意。疲労が溜まってきた証拠だ。

(カレンダー)

食事メニュー、トレーニングメニューが決定するとカレンダーになる。ここでは、休息日やスパーリングのスケジュールを組むことができる。試合までの日数を計算に入れて組もう。

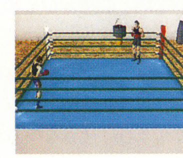
●休息日●

休息日を設定すると、疲れをいやすことができる。基本的には、週いちで設定すればいい。

あまりにも疲労が溜まっている場合は、連日で休息日を設定するのも手だ。が、体重は増えるし各パラメータは伸びないことを覚えておこう。

●スパーリング●

ジムのボクサーを相手にスパーリングする日を設定できる。相手は12人の中から選択することができるのだ。スパーリングで操作方法を覚える、というのもいいだろう。



だが、あまり試合に近い日にはスパーリングはしないほうがいい。疲労が溜まってしまうのだ。

試合をする――アクション

自分で操作する試合では、うまくすれば多少パラメータが低くても勝つことができる。逆に操作がヘタだと、パラメータが高くても負けてしまうのだ。まずは基本操作方法を覚えよう。

(フットワークを覚える)

試合中、方向キーを押すことで8方向に移動することができる。このゲームでは画面視点とは関係なく、常に上が前進・下が後退・左が左移動・右が右移動になる。同じ方向を2回押すことで、クイックステップができる。これは素早く移動できるテクニックなので必ず覚えよう。

(攻撃と防御を覚える)



ダメージとなるポイントは顔面・胸部・腹部の3ポイント。最初は基本攻撃を使ってこの3ポイントを攻撃する。慣れてくると、防御からの攻撃などができるようになるだろう。成長すると必殺ブローを覚えられる。



防御にはブロックとスウェー&ダッキングがある。スウェー&ダッキングコマンドは同じボタンで、方向キーの押す方向によって自動的に変化する。スウェーやダッキングからの攻撃というのもある。試してみよう。

ブロック	スウェー&ダッキング	ストレート	フック	ジョイント	アッパー
方向キー+R1	方向キー+R2	□左 △右	×左 ○右	L2+□左 △右	L2+×左 ○右



(勝つための基本)

冒頭でも少し触れたが、試合で重要なのは、パンチを当てることだ。ムダな攻撃が多いとラウンドごとの採点が低くなってしまう。確実にパンチを当てていこう。そしてパラメータ的にはスピードが大切。スピードを使ってスウェーやダッキングからの攻撃が有効だ。目指せチャンピオン!!

ライターのコメント

かなりよくできたスポーツゲームである。試合までをシミュレーション・試合をアクションにしたことで、間延びすることなくプレイできる。

シミュレーション部分での食事とトレーニングの関係が複雑なので、最初のうちはウンザリするかもしれない。まずはその関係を把握することだ。食事との関係や、どのトレーニングをすればどのパラメータが上がるかがわかるようになると、ガゼン面白くなってくる。

アクション部分に関しては動きが遅めなので、なれれば面白いようにパンチが当たる。アクションに自信があればシミュレーション部分は多少アバウトにプレイしても勝てるというところもミソだ。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

HARD: SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

DATA

メーカー	セガ
価格／発売日	6800円／発売中
ジャンル	スポーツ
メディア	CD-ROM



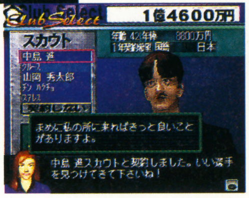
Jリーグ最強クラブをキミの手で!!

このゲームは代表となってＪリーグのクラブを経営していくというもの。クラブの本拠地を選んだり、毎月の広告宣伝費を設定したり、試合の観戦料金を決めたりとやることはたくさんある。

また選手たちの管理も代表の大切な仕事。練習メニューの指示を出したりして選手の強化をはからないと強豪がひしめき合うＪリーグで生き残ることはむずかしいのだ。もしも選手の管理に失敗してクラブが不本意な成績を残した場合、プレイヤーは代表失格とみなされゲームオーバーとなってしまう。そうならないためにもつねにクラブ全体のことを考えて経営にのぞみたい。



◀クラブのプレイスタイルは南米と欧州のどちらかから選べる。攻撃重視なら南米、守備重視なら欧州を選んでおけばいいだろう。



▶監督や選手だけでなくスカウトとも契約を結ぶ。彼らがいないと新戦力の獲得ができないので２年目以降の戦いがとても苦しくなるのだ。



▲本拠地は人口、地価、交通の便利さ、サッカー人気を考えて選びたい。ただし好条件の場所は維持費も高い。

■選手の獲得や施設の充実で、まずはクラブの基礎を作ろう!

プレイスタイルや本拠地の設定などが済んだらいよいよクラブの基礎作り。なかでも選手選びは直接成績に響いてくる。慎重に行いたいところだが資金には限りがあるのであまり無理もできない。だが年俸が低くても実力がある選手はいるし、実力がない選手でも自分で育て上げればいいのだ。

またクラブ施設も充実させよう。これは費用がかかるので数年経ってからでもいいだろう。



◀どうせなら若くてこれから伸びる選手を獲得したい。クラブだけでなく選手も自分の手で育てるのだ。

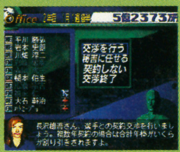


◀練習場に照明をつけたり芝を張り替えたりすれば、選手たちの練習の成果もグンとアップするだろう。

年間スケジュールを元にクラブを強化!

1月●契約更改など

1月は契約更改の時期。契約期間が切れた選手と交渉をしたり、新たな選手を迎え入れたりと代表としてはいそがしい。スポンサーとの契約もこの時期に行う。



2月●プレシーズンマッチ

2月はプレシーズンマッチを組むことができる。試合をすれば選手たちにとってよい経験になるのはまちがいない。ホームゲームなので利益も十分に期待できる。



3～6月●Jリーグ1stシーズン

Ｊリーグの開幕は3月。ここから6月までが1 st シーズンとなる。1年目はまだ能力が低いので低迷しがち。15位以下だとゲームオーバーとなってしまうのでがんばろう。



7月●トーナメント

7月はいろいろなトーナメントが行われる。自分のクラブの実力によって開催されるトーナメントは変化する。またトーナメントの合間にプレシーズンマッチを組める。



8～11月Jリーグ2ndシーズン

8月になると2 nd シーズンが始まる。優勝をめざして突き進むのみ！　といきたいところだが1年目はまだ優勝はむずかしい。せめてライバルクラブよりは上位をめざそう。



12月●ニューイヤーズカップ

1 st ステージか2 nd ステージで優勝していればチャンピオンシップに出場できる。他にもニューイヤーズカップが行われる。プレシーズンマッチも組むことができる。



効果的な練習メニューを組んで戦力をアップさせよう!

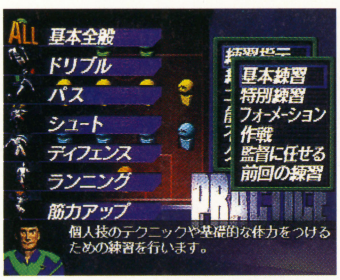
選手たちを育てるのに練習は欠かせない。選べるメニューは23項目にもなるので、各選手に合ったものを選んでいくことが大事だ。フォワードなら攻撃関係、ディフェンダーなら守備関係といった具合にポジションごとに選べばいいだろう。

だが1年目は基本練習を中心にして練習をすることをおすすめする。まずはJリーグの選手たちと互角に戦えるだけの体力をつけなくては話にならない。それに、いきなり高度なフォーメーション練習や作戦練習をしても、基本ができていなければこなせるはずもないのだ。

また、練習メニューを組むうえで注意しなければいけないのが選手の疲労度。疲労がたまっているのに練習をさせるとコンディションを崩してしまい、試合で本来の力を発揮できなくなってしまう。また疲労度の増加はケガの原因にもなる。つねにパラメータをチェックして、疲労度がたまっている選手には休息を与えてあげよう。



▲練習メニューの選択画面。監督に任せてもいいが、キャラによっては疲労度を無視して練習させる場合もあるので注意。



◀基本練習を選んだところ。さらに細かい練習内容が表示される。

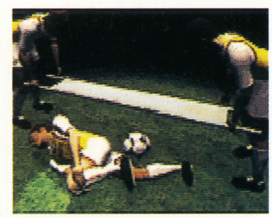


◀練習の様子を見ることもできる。この後にコーチから練習をこなせたかどうかを確認しておくといいだろう。



▶練習後にはミーティングを開くといい。選手たちに不満があるようならただちに解消してあげよう。

アクシデント発生!?


◀練習中のケガは疲労度が原因。注意すれば減らせるものだ。軽いケガならいいが重いケガだとしばらく試合に出られなくなる。

■試合中は監督として選手たちに指示を出そう

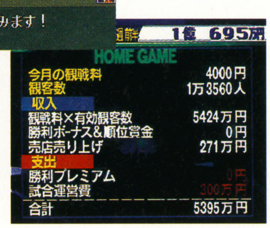
試合中には監督として指示を出すことができる。攻撃重視や守備重視、といった感じだ。数少ないチャンスを生かすためにもこれらの指示は的確に、最適のタイミングで出すように心がけたい。



◀画面右に出ているのが指示のボタン。このなかから現在の場面に最適なものを指定してチャンスを広げよう。



◀まずは試合前にフォーメーションや選手の配置を設定。これが試合中の基本的な作戦となる。



▶試合に負け続けると観客数は減ってしまう。そうならないためにも試合中の指示を的確に出す必要があるのだ。

勝利プレミアムで選手のやる気を刺激!



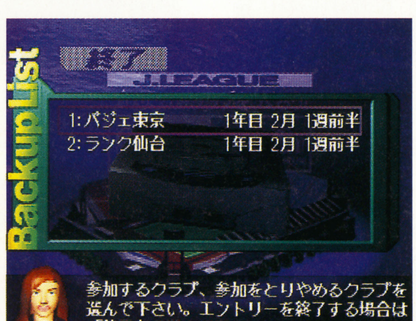
▲勝利プレミアムは高額にしたほうが選手もやる気を出す。ふところと相談してなるべく高く設定したい。

■パスワードを使った対戦プレイも可能

自分で育て上げたクラブを使って友だちのクラブと対戦できるのがこのモード。あらかじめパスワードを登録しておくと、最大8人までの対戦をすることができるようになっている。

対戦の形式は3種類。2人で1試合だけ対戦するエキシビジョンマッチ、8人まで参加してトーナメント戦を組むベストプレイヤーズカップ、4人までが参加してリーグ戦を行うベストプレイヤーズリーグとなっている。

キミのクラブがどれほどの実力を持っているのかを知るチャンスでもあるので、一度は体験してみるといいだろう。友だちの家に自分のデータを持っていくにはバックアップカートリッジを利用するか、パスワードをメモすればOKだ。



▲パスワードを登録しておくとこのようにVSモードに参加することができる。できるだけケガ人がいない、しかも絶好調の状態のデータをセーブしておくといいだろう。同じクラブのちがう時期のデータを登録することもできる。

ライターのコメント

サッカーファンならのめり込むことまちがいなし、と自信を持って言い切れる1本だ。選手たちを育て、試合に勝ち、お金が入り、さらに強力な選手を入団させ、施設を拡張する……。などとはなかなかいかないのだが、それでも少しずつ成長していく我がクラブを見ていると夢がふくらんでくるのだ。

スポンサーを選んだり、広告宣伝費をいくらにするかを決めたり、ふだんは知ることのないJリーグの裏舞台を感じることができる点も見逃せないポイント。こういった部分があるからこそ、他のゲームでは味わえないリアルさがこのゲームにはあるのだと思う。苦労は多いが、それに見合った喜びも充分に感じられる。

要注目ソフトをPICK UP!!

~その5・スポーツは頭で勝負という貴方に…スポーツ編

松方弘樹のワールドフィッシング

BPS、メディアクエスト/5800円/発売中/スポーツ/CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

あの松方弘樹がフィッシングコーチに!



▲トーナメントで好成績を修めると、なんと美人モデルとのデートが楽しめる。

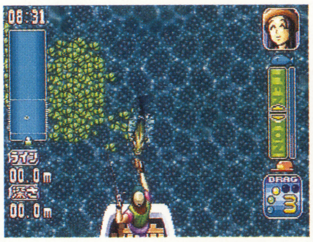
松方弘樹と共に2種類のスポーツフィッシングを楽しむという本格派釣りゲーム。1つは、ブルーマーリン(カジキ)を狙うトローリング編、もう1つは、ブラックバス編だ。ほかにも多彩なモードが用意されているぞ。ゲーム中には、オーストラリアロケによる実写映像が流れるなど、臨場感もバツグン。また、基礎知識などもくわしく説明してくれるので初心者にも安心。

フィッシング甲子園

キングレコード/6800円/発売中/スポーツ/CD-ROM

SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

高校生が釣りで競い合う、もう1つの甲子園



▲勝負は時間も重要。ライバル校よりも先に、大物を釣り上げよう。

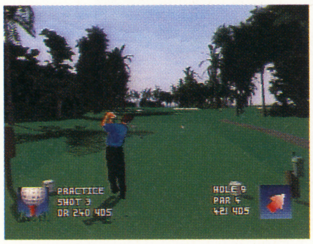
全国520校の中から勝ち抜いてきたチームが、8日間という日程で釣りの腕前を競い合うという TV 特番「フィッシング甲子園」のゲーム化。このゲームの敵は魚だけではない。優勝という同じ目標を持ったライバルチーム達も又、手強い敵なのだ。肝心の釣りモードは4種用意され、バラエティに富んだ釣りがこの1本で楽しめるようになっている。

WORLD CUP GOLF ~IN ハイアット ドラドビーチ~

ココナッツジャパンエンターテイメント、ソフトビジョンインターナショナル/5800円/発売中/スポーツ/CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

美しいゴルフコースに見とれてる場合じゃない!



▲スポーツゲームだけあって、モードは多数。いろいろ楽しもう。

状況に合わせた戦略、そして駆け引きが重要のゲームと言えば、ゴルフも変わりない。このゲームは、カリブ海にある実在のゴルフコース「ハイアットドラドビーチ」を舞台にプレイできるゴルフゲームだ。ここは世界最高のレベルをほこる、PGA ゴルフツアーで実際に使用されるコース。それが取り込み映像になっているというのだから、ファンにはうれしい。

MASTERS 遥かなるオーガスタ3

T&E ソフト/11800円、5800円/発売中/スポーツ/バックアップカートリッジ、CD-ROM

SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

マスターズの各記録にも挑戦できるぞ



▲ゴルフファンなら夢にまで見そうな有名コースで、思う存分プレイができる!

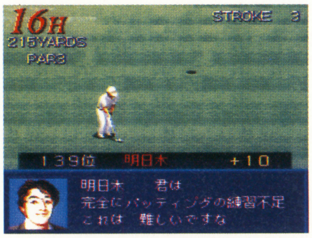
こちらも実在するゴルフコースを完全にシミュレートした、本格ゴルフゲームだ。前作に比べてポリゴン数を増やしたため、背景などといった視覚的な演出効果が、より高まっている。もちろん、実写取り込み部分のリアリティは健在だ。また、全ホールを空から紹介する「コースガイド」なんてのもあり。ファンなら、ゲームをプレイしなくても楽しめるかも。

ベストショットプロゴルフ

アスキー/価格未定/6月発売予定/シミュレーション/バックアップカートリッジ

SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

一味違ったゴルフ"育成シミュレーション"ゲーム



▲普通のゴルフゲームではあきたらないファンにおすすめ。

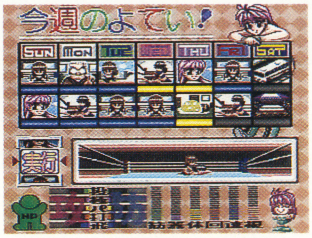
このゲームは、一見普通のゴルフゲーム……のような育成シミュレーションゲームだ。プロゴルファーを育成するという、かつてないタイプのゲームだけに、期待は高まるばかり。ショットやパットなど、さまざまなテクニックを訓練して、主人公をりっぱなプロゴルファーに育て上げよう。ジャンルは違っても、ゴルフらしさ、リアルさは健在。

美少女レスラー列伝 ~ブリザードYuki乱入!!~

ケイエスエス/8000円/発売中/シミュレーション/バックアップカートリッジ

SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

美少女レスラー達がリングで熱い戦いを繰り広げる!



▲可憐な素顔を覆面で隠した謎のレスラーブリザード Yuki。彼女の活躍も楽しみ。

タイトル通り、美少女満載の育成シミュレーションゲームの登場だ。マルチシナリオ・マルチエンディングの「チャンピオンロード」や、団体戦を楽しむ「ワールドサーキット」、勝ち抜き戦の「オープントーナメント」モードなど、育成シミュレーションでありながら、多彩なモードが用意されている。美少女ゲームファンはもちろん、プロレスファンも要注目!

ETC

そのほかのゲーム

シヴィライゼーション

●

アクアゾーン

●

スーパー桃太郎電鉄ＤＸ

GAME TITLE

シヴィライゼーション
新・世界七大文明



HARD: SFC / **PS** / 3DO / 95 / SS / FX / WIN / Mac

DATA

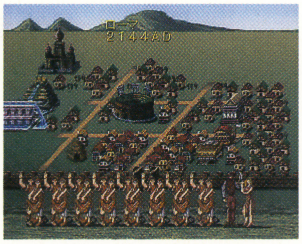
メーカー	アスミック
価格／発売日	5800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

文明と文明が出会い、また新たな発展が始まる!

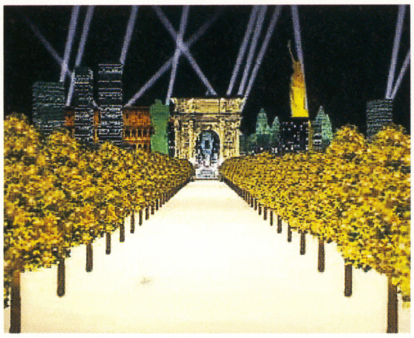
略奪、外交、開発……キミの国はどう発展するか?

1994年にパソコン版として海外で発売されると同時に爆発的なヒットとなった『シヴィライゼーション』。日本でも多くのファンを持つこのソフトがプレイステーション版で登場。

コンシュマーゲームとしては、過去にSFC版が発売されていたが、この PS 版はそれとは比べ物にならないくらい遊びやすくなり、PS の能力を生かして、実にサクサクとプレイできるようになっているのだ。

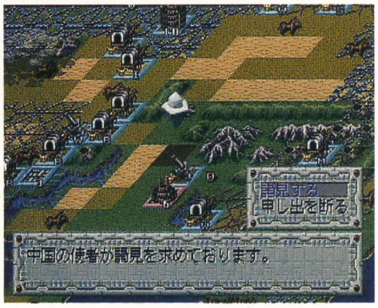


◀様々な文明と出会い、そして発展させていく文明シミュレーション。プレイすると、あっと言う間に朝になるので要注意!

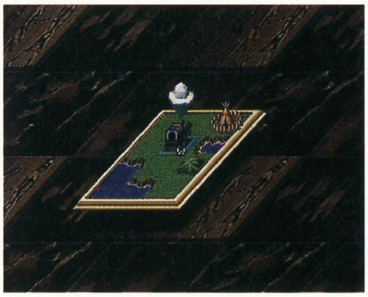

▲オープニングのムービーシーン。ポリゴン CG でなかなかカッコイイのだ!

また、ゲーム中の用語辞典が付いていたり、目的の一つである「宇宙への移民」やオープニングなどがポリゴン CG のムービーで表示されたり至れりつくせり。これらのムービーも、なかなか見ごたえがある。

とにかく、一旦プレイし始めると徹夜必至のこのゲーム、プレステを持っているユーザーなら、買っても絶対ソンはないぞ。



◀都市を発展させるか、征服に走るか? かなりプレイヤーの性格が出るゲームだ。


▶行動によってマップがだんだん見えてくる。未知の土地には何があるのか?

ゲームの目的は2つあるキミはどっちだ?

このゲームの目的は、世界を征服するか、宇宙へ移民するかのの2つ。このどちらかが達成されると、一応エンディングが見られる。

もちろん、エンディングを見た後もゲームを続けて行くことは可能だ。もっと開発したい人は続けてみよう。



◀共存よりも、ついつい征服に走りがちな人も多いんじゃないかな? でも後半になると結構大変だぞ。

世界征服

世界中の国を、全部自分の文明にして統一してしまう。軍事力や政治体制などを良く考えながら行動して行かないと、なかなか達成できないかも。



◀中盤以降、海洋ユニットを開発して別の大陸に移動したときに、強大な文明に出会うことがある。こういうのが強敵なのだ。

宇宙移民

もう一つのエンディングパターンが、宇宙への移民。ここまで来るには、当然宇宙ロケットが必要なので、かなりの開発力を持たなければならないぞ。



◀宇宙ロケットを開発するには、文明がかなり進化しなければならない。いろいろ必要なものもあるぞ!

■発展の仕組みはこうなっている

自分の文明は、新しい文化、文明と出会ったり発見したりすることでどんどん発展していく。新しい発見は、自分たちが開発することで発見したり、原住民に教えてもらったり、はたまた別の文明と出会ったときの駆け引きで入手することができるのだ。

新たな発見があった場合、入手済の発見と合わせて、また新しいものが研究・開発することができるようになる。

とにかくどんどん発見するようにしよう。



新たな文明との出合い

自分の首都を作り、ユニットを生産して周辺をウロウロしていると、やがて別の文明に出会うことになる。彼らが謁見を求めてきたら、とりあえず応じてみよう。

もし、相手の欲しがっている技術を持っていれば、取引の話が出てくるハズだ。



▲別の文明が謁見を求めて来た。早速会ってみよう。


▲相手がこちらの技術を欲しがっているぞ。

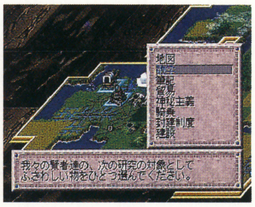
新たに研究、開発できるもの

新たな技術を発見したり手に入れた場合、その技術を使って、様々なユニットや建築物を生産できるようになる。

どのユニットで何が必要なのかは辞典で調べることができるので、あらかじめ調べておくといいだろう。



▲この発見で、新たに生産できる物が増えたぞ！



▲次にどの研究をするか？　先を見越してよく考えよう。

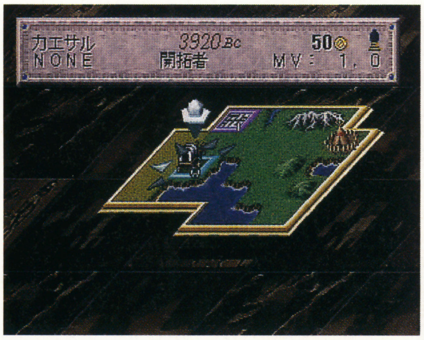
■初期設定はとっても大事！

ゲームスタート時には、右のような４種類の設定を選ぶことになる。

もし、キミが初心者なら、惑星は地球型で、レベルは族長、対立文明は少なめにした方がいいだろう。

最初からあまりキビシイ条件にすると、スタートして、あっと言う間に滅ぼされて終わり、なんてことになっちゃうからね。

また、自分の民族はローマあたりがやりやすいぞ。



▲選んだ民族によって、スタート位置が違ってくる。ローマを選ぶとヨーロッパ南西部あたりからスタート。

惑星



◀惑星は、地球型の惑星と未知の惑星。地球型だと、そんなマップになっているかの予測が付けやすく、プレイしやすい。

レベル



◀最も低い族長のレベルでは、最初からお金も持っていて、プレイ年数も長い。他のキャラにするとどんどんキビシくなるのだ。

民族



◀どの民族を選んでスタートするかも重要なポイント。日本を選びたいような気もするんだけど、結構大変かも。

対立文明



◀自分のライバルになる文明をいくつにするかを決める。最大は7つだけど、ゲーム中に分裂して新たな文明が発生することもある。

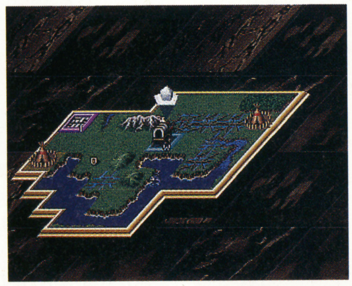
■都市を発展させよう!

■国力を増大させて人口を増やせ!

文明を発達させるためには、自分の都市を大きくすることも重要だ。都市が大きくなれば、人口が増え、それとともに税収も増加する。

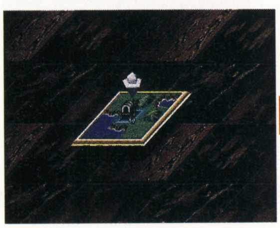
もっとも、内政のバランスをよく考えないと暴動が起きたりする場合もあるけどね。

都市を発展させるための大きなポイントは、右に紹介してある3つ。これらの行動は、「開拓者ユニット」しか行えないので、ある程度都市の防衛ができたら開拓者を作ろう。

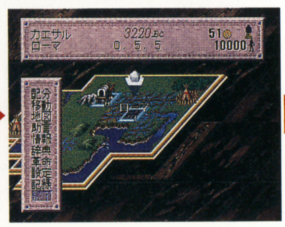


◀都市を造る前に、あらかじめ開拓者ユニットでその周辺を整備しておく手も。

▶幌馬車から小都市、そして大都市へどんどん発展!◀



▲最初は幌馬車の「開拓者ユニット」でスタート。自分の気に入った場所を探そう！



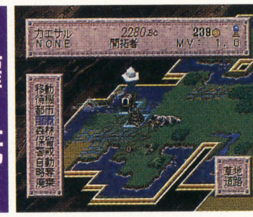
▲都市を造った当初は、こんな感じになっている。まだ、枠だけで建物がないのだ。



▲かなり大きくなった都市。年数が経つに連れて建物も近代化していくぞ。

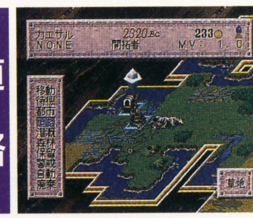
発展のポイントはコレ!

灌漑



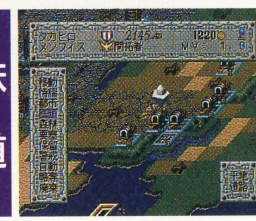
◀都市の周辺に水路を引くことで作物の育成を良くする。水源に隣接していないと使えない。

道路



◀都市の周辺に道路を引くことで、流通が活性化して発展する。また、ユニットの移動距離もアップする。

鉄道



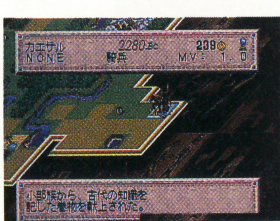
◀さらに流通を活性化させるが、「蒸気機関」などの発見が必要で道路の上にしか設置できない。移動距離は道路よりアップする。

■新しい技術をゲット!

ゲームが進んでくると、どんどん新しい技術を手に入れることになる。

技術は、様々な方法で入手できるが、自分たちで開発したときの入手スピードは、「配分」コマンドの「科学」に割り当てた金額によって異なってくる。

速く技術を得たいときは、「科学」の配分を多目にしておこう。



◀原住民と接触したときに、古代文明を教えてもらえることもある。タダで手に入って、なんとなくウレシイ。



▶ほかの文明の都市を占拠した場合、その文明が持っていた技術を手に入れることができる。都市と文明で2度オイシイ？

こんな文明が登場するぞ!

▶アルファベット

アルファベット文字の技術。この技術は、選んだ民族によって、最初から持っている場合もある。いろいろな技術の元になる。最も基礎的な技術だ。



▶封建制度

君主政治の概念から派生した政治体系で、忠誠を重んじる階級制度。階級の低い者は高い者に仕えるという制度が国王まで連綿と続く。この制度から騎士道が生まれた。



▶火薬

ある程度発達すると出てくる技術。この技術を発見した後は、それまでの兵舎が無効になり、もう一度兵舎を造り直さなければならない。マスケット兵が生産可能になる。



▶車輪

比較的最初のうちから開発が可能な技術。この技術があると、序盤戦の強力な軍事ユニットであるチャリオットを生産することができる。早めに入手したい。



▶建築

様々な建物を造るための基礎的な技術。この技術だけでも、都市を守ったり洪水の発生を防ぐ城壁を造ることができる。早めに修得しておきたい技術だ。



▶宇宙飛行

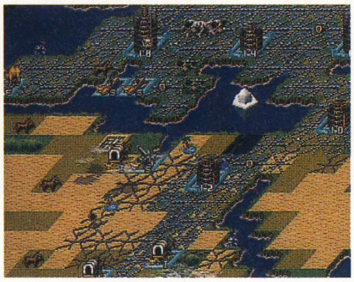
ゲームもかなり終盤、様々な技術を身につけた後で手に入るのがこの技術だ。後は、宇宙ロケットなどの技術を手に入れれば、宇宙移民ももうすぐだぞ！



■より強力な国を作るために

このゲームを順調に進めるためには、自分の国力をある程度強大にしていかなければならない。へなちょこな国では、あっと言う間に他の国に滅ぼされてしまうからだ。

では、どうしたら強力な国に育っていくか？　ここでは、そのための基本的なポイント４つを紹介していくぞ。強力な国を作って他の文明を足元にひれ伏させ、征服するもよし、じっくり開発するもよし。頑張って強大な国家を目指そう！



◀一大都市群をかかえるまでに発展。しかし、内政的には問題が多い。



◀財政面で、収支のバランスが取れるようにうまく調整しよう。

■最初の土地はとっても重要

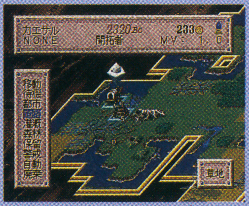
ゲームスタート時には、まず開拓者ユニットで自分の首都を作らなければならない。一応開拓者ユニットでウロウロしていると、このへんがいいというアドバイスが出るけど、これはイマイチ的確でない場合もある。自分で納得がいくまで場所を探してみよう。



▲水辺、特産品マークの近くで平地の多いところがベストだ。

■都市の周りを開拓しよう

都市の周辺は、灌漑してあったり道路が通っていたりすると、生産性がグンとアップする。この灌漑や道路が作れるのは開拓者ユニットだけ。最初にある程度の灌漑、道路を整えた土地を作り、その開拓者ユニットで首都を作れば、初期から生産性がアップしているぞ。



▲生産性がアップし、移動距離も伸びる道路は何かと便利。

■軍事ユニットも重要だ!

自分の都市に襲いかかってくるのは、他の文明だけではない。突然出現する山賊や海賊、ゲリラなども強敵だ。

まず最初に民兵を作って都市の上で防御、次に兵舎、車輪を発見したらチャリオットなどを生産するようにしよう。



▲最初は首都の防衛から。進軍開始はある程度防御が整ってからだ。

■外交をどうするか？

謁見を求めてくるいろいろな国。相手が強いと思ったら、とりあえず平和条約を結んでおこう。　また、このとき、貢ぎ物を要求すると臨時収入になる。相手が怒ることもあるけど、平和条約はそのままなので、一応要求してみるのがいいんじゃないかな？



▲こちらの戦力が上だと思ったら、ガンガン強気に交渉してみよう。

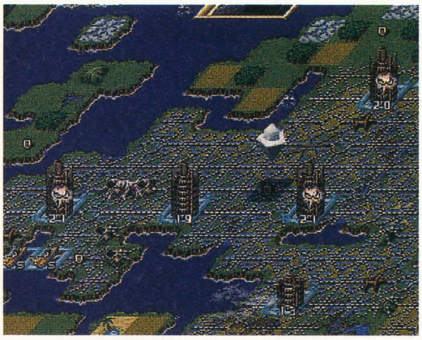
キミはどこまで発展させることができるか？

このゲームがどこまで発展できるかは、かなり序盤の展開に左右されることがある。

例えばローマを選んで、モタモタしているうちにドイツあたりにヨーロッパの出口をふさがれてしまうと、ヨーロッパからなかなか出られなくなってしまう。その間に、エジプトあたりが強大な力をつけ、やっと世界に出たら強敵だらけ……。なんていうこともあるのだ。

もし、序盤で近くにジャマになりそうな他文明を発見した場合、早めにツブしておくのも一つの手だ。

周囲のマップを、早めに把握して、将来を見据えた展開に持っていこう！



▲大鉄道網を発展させたり、強大な軍事大国を作ったり……。本来の目的から外れた遊び方をしてもかまわない。いろいろな遊び方を考えてみよう。

ライターのコメント

パソコン版のこのゲームを最初に見かけたのが、何かの取材で出かけたアメリカのパソコン屋。なかなかおもしろそうなんで買ってきて、早速インストール。「やるじゃん、シド」って感じで毎日朝までプレイしてた。

今回、PSに移植ってことで久々に遊んでみたけど、いやー、やっぱハマるわ、こりゃ。本当は原稿放り出して、続きをプレイしたいんだけどね。

この手のゲームをやったことがない人は、最初はなんだか難しくて取っつきにくいかもしれないけど、大丈夫、すぐ慣れるしその後は朝までまっしぐら！

プレステユーザーなら、とりあえず買え！（江口）

GAME TITLE

AQUAZONE
DESKTOP LIFE



HARD: SFC PS 3DO 95 SS FX WIN **Mac**

DATA

メーカー	Deluxe 9003 inc.
価格／発売日	18,800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD-ROM

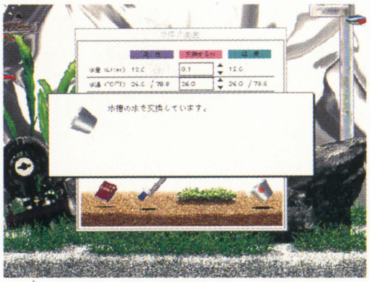
モニター内で自分だけの熱帯魚を育てよう！



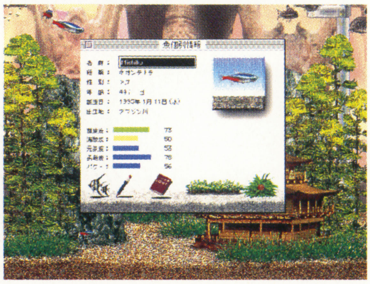
モニターの中で熱帯魚を育てるシミュレーションソフト「アクアゾーン」。水槽から水草、熱帯魚まですべてソフトの中にセットされているから、インストールすればソフトを買ったその日から熱帯魚の飼育ができる。

コンピュータの中で熱帯魚を飼うからといっても、ただ熱帯魚を水槽に入れて鑑賞するだけじゃないのが、この「アクアゾーン」のおもしろさ。熱帯魚たちは日毎に成長し、お腹をすかせれば餌をあげなくちゃならないし、水槽内の環境が悪いと病気になって死ぬこともある。そう、この「アクアゾーン」の熱帯魚たちは生きていて、生まれたときの性格や元気度などが一匹一匹異なっているんだ。だから、プレイする人によって、自分だけのオリジナルの熱帯魚を育てることができる。

さらにVer.1.5になって、グラフィックや操作性、デザインなどが一段とグレードアップ。ＡＺアップデーターで旧バージョンも簡単にアップデートできる。さあ、あなたも机上でアクアライフを楽しんでみよう。



◀水を換えたり、餌をあげたりして水槽環境を整えるなど、本物を見事に再現。



▶熱帯魚たちは一匹として同じものがいない。まったくのオリジナルだ。

【水槽内のアイテム】

水槽の中は、実際に熱帯魚を飼うときと同じように熱帯魚を育てる環境作りをしなくてはいけないんだ。アクセサリー選びから水温の設定など、何をどのようにするかはプレイヤーにまかされている。

魚

「アクアゾーン」本体に付属されているのは、ネオンテトラとコリドラス・ジュリーの２種類。おとなしくて丈夫、しかもほかの熱帯魚との相性もいいので、初心者にも飼いやすい熱帯魚だ。

ヒーター

水槽の水温をサーモスタットを調整することでコントロールするのが、ヒーター。16°〜36°の範囲で設定することができる。飼う魚によって適温が違うので注意しよう。

底砂

底砂はあらかじめ白砂、ゴールド、レギュラー黒（細粒）、黒（粗粒）の５種類用意されている。水槽内を自然環境に近づけ、水草をしっかりと固定するのが底砂の役割だ。



フィルター

水槽内の水から生じる浮遊粒子を除去するフィルター（濾過器）は、定期的に清掃することも必要。ただし、フィルターにすみつくバクテリアは有害物質を除去してくれるので、清掃しすぎは禁物。

水草

光合成によって熱帯魚が必要とする酸素を供給してくれるのがこの水草とエアポンプによるもの。本体にはバコパ、バークレア、アポノゲトン、ウォーターローズの４種類の水草が付属している。

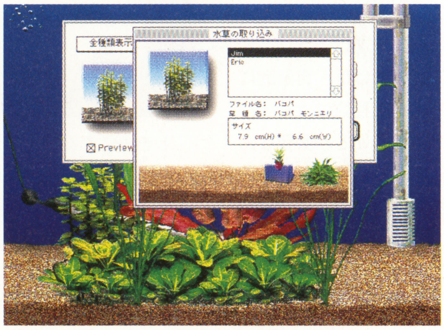
アクセサリー

水槽内を楽しくするだけでなく、魚の隠れ場所にもなるアクセサリー。貝殻、流木などのほか、モアイ、Mac classicⅡなどが本体に収録されている。水槽の背景も15種類用意されている。

水槽内のセッティングをして魚を育てる準備

1 底砂、水草を入れよう

水槽はモニターにぴったりのサイズはもちろん、範囲内で好きなサイズのものを作成することができる。その中にまず、５種類の中から選んで底砂を入れよう。その後、水草を４種類の中から選んで入れよう。それぞれ大小２種類の大きさが用意されているぞ。水草は２酸化炭素を吸って酸素を吐き出すので魚には欠かせない。産卵の場所としても利用される。また、魚と同じように水草も生きているので、最適な水温や照明を必要とすることを覚えておこう。



▶大小取り混ぜて水草を入れれば見た目にも楽しい。でも、あまり入れすぎると魚が見えにくくなってしまうかも？

2 アクセサリーを入れよう

フリーアイテムとして用意されているアクセサリーは、流木、モアイ、考える人、パラ川の流木、丘の廃墟、砂岩、群青、樹根、Mac classic II、ナガニシの10種類。同じものを２つ以上入れることもできる。

これらのアクセサリーは見た目にも水槽内を楽しく演出してくれるので、自分なりのレイアウトを考えてみよう。水槽内で安全に使えるように特別に加工されているので、水質にはまったく影響がないので安心してセッティングできる。



▶アクセサリーを入れたら、それに合わせて背景も選んでみよう。水槽内に奥行が出てさらに美しくなるぞ。

3 水槽を安定させよう

水槽に必要なものを置いたら、そのまま魚を入れるんじゃなくて、数日間そのままにしておくことも大切。そのことによって有毒な塩素などを消すことができるんだ。また、ウォーターコンディショナーを添加しておくと、さらに早く水質を安定させることができる。

ただし、ウォーターコンディショナーを始め、薬などを使うときは、概説をよく読んでその薬の成分や使い方などについてよく知っておいたほうがいいぞ。



▶魚を入れる前に水槽内を安定させよう。水質などをチェックして入れたい魚に合わせた環境を作ろう。

4 魚を入れて世話の開始

さあ、いよいよ魚を入れる準備完了。魚たちは冷凍状態で保存されていて、水槽内に取り込んだ途端に生き返るというシステム。魚たちはそれぞれあらかじめ名前を持っていて、年齢、性別などが決められているんだ。そのときの健康度、元気度、勇敢度、パワーなどの情報を見ることもできるから、それらをチェックしてから水槽に取り込もう。

ただし、小さな水槽に一度にたくさんの魚を取り込んだりすると、水質も落ちストレスの原因にもなるので注意しよう。

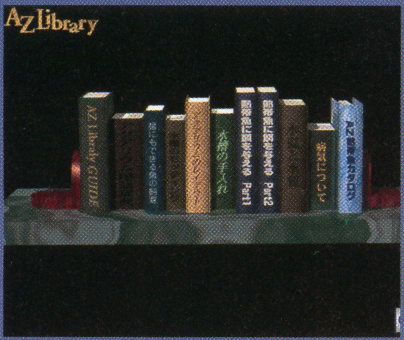


▶魚たちは水槽に取り込んだ時点からリアルタイムで成長していくんだ。いよいよ魚たちの世話の始まりだ。

熱帯魚の飼育に関する情報は「ＡＺライブラリー」で！

熱帯魚を育てた経験がないし、まったくそんなことについての知識がないという人も、付属の「ＡＺライブラリー」があるからご安心を。「アクアゾーン」と熱帯魚の飼育に関する資料や情報が満載の図書館だ。初心者でもわかりやすい解説で、魚の習性、病気とその治療、餌から薬についてまで、知りたい情報をすぐ手に入れることができる。

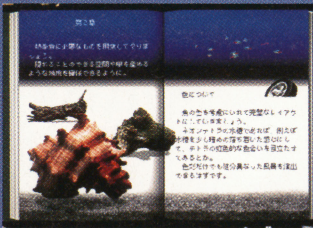
ガイドブックの「ＡＺライブラリー」を始め、ビギナーのための「アクアリウム用語辞典」、「水槽のセッティング」、「水温と水質」などの本が用意されている。



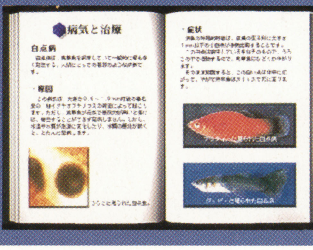
▲熱帯魚を飼うのが初めての人から上級者まで役立つ「ＡＺライブラリー」。知りたい情報の本をクリックしよう。



◀熱帯魚飼育の初心者なら、迷わず「猿にもできる熱帯魚飼育」。基本的な育て方をわかりやすく解説している本。



◀より美しい水槽を作るために見ておきたいのが「アクアリウムのレイアウト」。センスに自信がない人でもこれでバッチリ。



◀熱帯魚を飼う上で必要なのが病気の治療方法。そんなときはズバリ「病気について」の本を開いてみよう。

水槽内をしっかり管理していよう！



いくらコンピュータの中で飼っているとはいっても、餌もあげず、水槽内を汚れたままにしていたのでは魚たちもたまったもんじゃないとあいそをつかしてしまうはず？

魚や水質の情報を小まめにチェックして、よりよい環境作りをしてあげよう。基本としては、餌を定期的にあげること、フィルターの清掃をすること、水換えをすること、病気になったら治療をすることの４つ。そのほか、水温、照明、酸素の量なども注意しておきたい項目として頭に入れておこう。困ったとき、わからないときは「ＡＺライブラリー」を見てみよう。

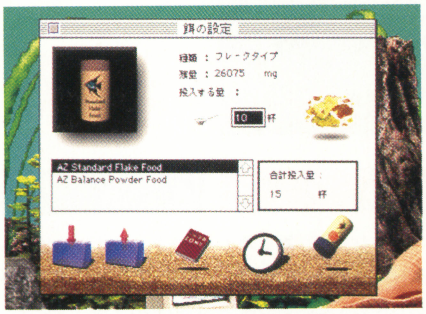


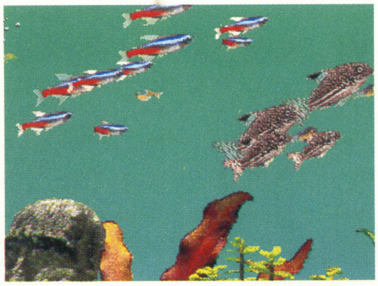
◀「個体の情報」でそれぞれの魚たちの状態を見ることができる。

満腹度を確認して餌をあげよう

「個体の情報」の「満腹度」の値を見ると、魚たちがどれだけおなかをすかしているかがわかる。成魚も稚魚もいる場合は、スタンダードの餌と、パウダー状のものの餌の２種類をあげよう。

オートフィーダーを設定しておけば、自動的に餌を投入することができる。魚の種類によって、食習性にあった餌を与えてあげることが必要なんだ。餌のあげすぎは水を汚すので注意しよう。





◀餌をあげると、一斉に水面近くまで浮き上がってくる魚たち。

フィルター清掃や水換えで水質を安全に保とう



◀フィルターだけに頼らず、定期的な水換えも忘れずに行おう。

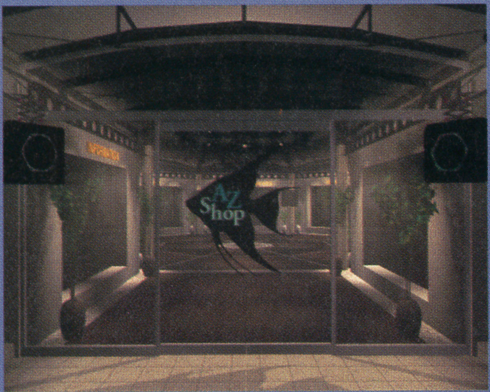
水を浄化するフィルターを適度に清掃することのほか、定期的に水換えすることも忘れずに。ほとんどの魚が適応する弱酸性を保つには、この水換えは欠かせないもの。

また、水の硬さを合わせることも魚たちにとっては重要なこと。どの魚がどの程度の水の硬さを好むのかもきちんと調べておこう。ちなみにこの水の硬度を軟水化するためには「ＡＺウォーターコンディショナー」を、硬水化するには「ＧＨバランスプラス」などの薬を使う。そのほか、塩素、カルシウム、マグネシウムなどの含有量などもチェックしておこう。



◀安全な水質を保つために薬品を使うこともある。あくまでも適量を添加しよう。

ＡＺショップで魚や餌を追加購入できるぞ！



もっと別の魚や水草がほしい、というときには、本体に付属している「ＡＺショップ」で、個性的なアイテムを手に入れよう。魚、水草、餌はもちろんのこと、アクセサリー、背景のほか、「アクアゾーン」のオリジナルグッズまで売っているんだ。最初に使うフリーアイテムの餌、魚などもこの「ＡＺショップ」で手に入れることができる。

店内にはガイドブックが用意してあるから、行きたいコーナーにすぐ行けるぞ。コーナーはインフォメーションとキャッシャーを含めて10か所。購入したい商品が見つかったら、渡されるショッピングバッグに商品タグを入れてキャッシャーに持っていくだけ。金額などを確認し、その注文書をメーカーに送るか電話で注文すれば、商品が送られてくるという仕組み。



◀インフォメーションで、ショップのコーナーや商品の購入方法などについて親切に教えてくれる。

熱帯魚

魚を種類別に水槽の中に展示してある。２か月に一度、新種の魚が入荷されるから、まめにショップをのぞくことをおすすめする。



▲魚についての情報や泳いでいる姿を確認しながら購入しよう。

水草

毎月新しい水草が入荷するプランツコーナー。人気の高い水草はすべて取り揃えてある。ほしい水草をクリックして見てみよう。



▲水槽内を彩る水草。性質などもよく確認しておこう。

魚が病気にかかってしまったら…

急激な温度の変化だけでも病気にかかってしまうほどデリケートな熱帯魚たち。水質が悪化したり環境の変化によっても、ストレスなどで病気になる可能性がある。

病気には、主に白点病、尾ぐされ病、水カビ病などがある。これらの病気を治療するためには、直接その水槽内に薬を投与する方法もあるけど、伝染病を防ぐためにも、隔離水槽に移すほうが無難。そのあとで薬浴用水槽を作って、必要な時間だけ薬浴させてあげよう。病気になった魚をそのままにしておくと、ほかの魚に伝染してしまい、そのまま死に至ることもあるので注意しよう。



◀魚が病気にかかると、ダイアログが現れて知らせてくれる。さっそく治療だ。



◀情報メニューで病原体についての情報を仕入れておこう。

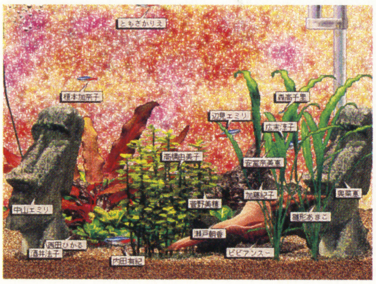
魚の名前や水槽内のレイアウトも変えられる

プレイヤーによってまったく違う熱帯魚が買える「アクアゾーン」。でも、やっぱりペットとして飼うならそれぞれに名前をつけたい。

この「アクアゾーン」にはあらかじめそれぞれの魚に名前がついているんだ。でも、それを自分の好きな名前に変えることもできる。自分や友達の名前をつけることもできるわけ。自分の好きな名前をつけると、それだけ愛着がわくし、育てがいもあるというもの。また、水槽内のアイテムを自由に動かして好きなようにレイアウトすることもできる。



▲全部の魚を好きなアイドルの名前にするとか、いろいろ試してみるのもいいかも。あの子はちゃんと育ってるかな？



◀名前をつけると、誰がどこで何をしているのか気になるってもの。

水槽内のレイアウトをするときに役に立つのが、前のページで紹介している「ＡＺライブラリー」にある「アクアリウムのレイアウト」。

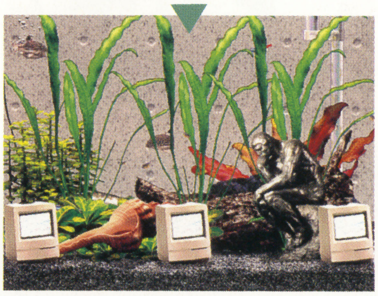
また、この「アクアゾーンには」自分だけのオリジナルアクセサリーが作れる「アクセサリーメーカー」も収録してある。スキャナーで取り込んだ画像データも使えるんだ。それに何と、アニメーションエディターで最大10コマのアニメーションをするアクセサリーも作れる。



◀水槽内がゴチャゴチャとしていると、見た目にもよくないね。



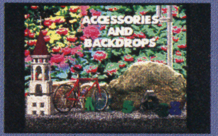
◀そこで編集メニューの「レイアウト」でアイテムを好きなように動かそう。



◀ついでに背景なんかも変えてみると、すっきりして気持ちよくなる。

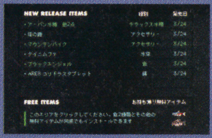
アクセサリー

水槽に入れて使うアクセサリーも、貝殻、彫刻、アルファベット文字の置物など、さまざまなものが売っている。組み合せなども考えて購入しよう。



無料アイテム・新商品

初めに使う「ＡＺショップ」おすすめのフリーアイテムや新製品の案内、話題の商品の紹介など得する情報が満載のコーナー。ショップを訪れたら必ず立ち寄ってみよう。



デラックス水槽

はじめからセットアップされているので、購入してすぐ使えるのが魅力のデラックス水槽。毎月、季節によって売っているものが変わる。「ＡＺショップ」の自信作。



ＡＺオリジナルグッズ

「アクアゾーン」オリジナルのマグカップやＴシャツ、時計など、マニアならぜひ手に入れておきたいグッズがいっぱい。この「ＡＺショップ」でしか売っていないぞ。



底砂・餌・薬品

熱帯魚を飼育する上で欠かせない餌、薬品、底砂などを扱っているコーナー。飼っている魚に合わせて、必要なものを適当な量だけそろえておこう。



ギャラリー

水槽の背景用グラフィックを展示しているギャラリー。著名な７人のアーティストによる作品を水槽の背景として購入できる。毎月、個展が開かれている。



ライターのコメント

モニターが水槽に似ているという発想から生まれたこのソフト、今ではかなりのユーザーを熱中させている。この新バージョンではボタンも水草などのアイコン表示になって、ますます「アクアゾーン」ファンを増やすのは必至。

水槽を好きなようにレイアウトし、魚に名前をつけたころにはもうこのソフトの虜になっているはず。ちゃんと自分の魚が育っているかどうか気になって、本物の熱帯魚を育てる以上に本気になる。単に鑑賞するだけじゃないのがこのソフトの魅力。バーチャルな生命を扱っているから、ほかのシミュレーションにはない感動も大きい。「ＡＺショップ」ほかの充実ぶりも見事。

GAME TITLE

スーパー桃太郎電鉄DX



HARD: **SFC** PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA

メーカー	ハドソン
価格／発売日	9,500円／発売中
ジャンル	ボードゲーム
メディア	バックアップカートリッジ

ボードゲームといえばコレ！　おなじみのシリーズ最新作

ファミコン全盛期の頃から根強い人気を持ち続けている桃鉄シリーズ。その後もスーパーファミコンをはじめあらゆる機種で続編が次々と出された。この「桃鉄ＤＸ」は今までのシリーズをもとに、改良に改良を重ね作られた最新作なのだ。

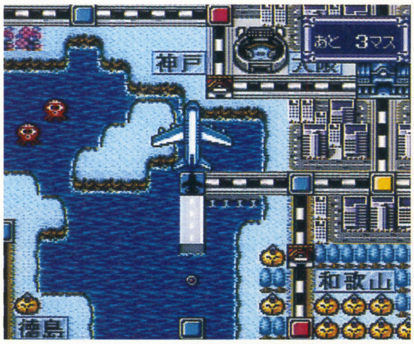
サイコロを振って進み、国からもらった資本金1千万円を元手に地方の物件を買い集め、会社の収益を増やしてゆく。決められた年数プレイして、最終的に一番の金持ちになるのが目的という基本ルールはこれまで同様だ。今回は新宿や有田など14駅のほかに、関西国際空港やワープ駅が追加されている。カードの枚数も増え、より多様化。キングボンビーの悪事もさらにエスカレートしているぞ。かわりに一発逆転の要素も増えて、最後の最後まであきらめずにプレイできるのだ。



◀セーブが可能なので前回の続きもプレイ可能。セーブはプレイ中自動的にされるぞ。



▶1ターンで一ヶ月。4月から始まって設定した年数の3月でおわる。



▲大阪から飛行機がでている！　そう、これはついこの間できたばかりの関西国際空港なのだ。



▶新たに追加された「銀河鉄道カード」。桃鉄も宇宙に進出だ。

プレイを始める前に、これらの準備をしよう

●プレイ人数を決める

プレイできる人数は２人～４人まで。１人でプレイするなら、対 COM 戦になる。

●プレイヤーの選択

プレイする人数のうち何人が人間で、何人がコンピューターなのかを選ぶ。

●敵キャラの選択

コンピューターのキャラクターを選ぶ。キャラクターによって強さがことなり、クセもさまざま。(右表参照)

●プレイ年数を決める

１年～99年まで選べる。１年なら10分程度で終わる。99年をいっきにプレイすることも可能。しかし約15分のプレイで４年間と考えると、24時間くらいかかるぞ。



〈コンピューターのキャラはこの中から選ぶ〉



あかオニ　見習
ひたすら弱い。初心者はもちろんのこと、ウサばらししたい人までOK。



うまオニ　一段
弱いけれど確実。農林物件のみをコツコツと買い集めてゆく。



きじた　二段
弱いけれどがむしゃら。赤い駅を避けたりせずまっすぐ目的地を目指す。



さるかわ　三段
弱いけど意地悪。妨害するカードを手に入れたらすぐに使ってくる。



いぬやま　四段
普通の強さ。コツコツと安い物件から買い集めて資産を増やしてゆく。



かぐや姫　五段
けっこう強い。貧乏神が大嫌いで、誰かになすりつけようとしてくる。



あしゅら　六段
かなり強い。素早い動きで目的地に向かう。また頭がよく、計算して行動する。



えんま　名人
ムチャクチャ強い。初心者ではまず勝ち目なし。腕を上げてから戦いを挑もう。

諸国を巡って日本一の大社長をめざせ!!

サイコロを振って、目的地に向かうのが当面の目的。だが、ただやみくもに突っ走っていてはダメ。他のプレイヤーと差をつけるためには、ちょっとしたコツがいるのだ。



◀目的地は16ある中から1つだけ、ランダムで決定される。到着するとまた次の目的地が選ばれる。



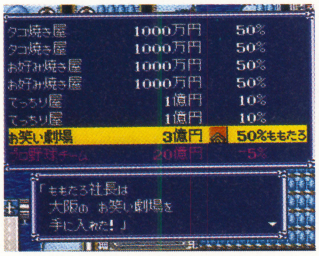
◀目的地は長崎になった。ここは電車よりもフェリーで向かったほうが早そうだ。一番近いルートは矢印で表示されるのでとても便利。

▶移動系のカードを持っているならここでみんなとの距離を離してしまおう。カードはほかにも妨害できたりお金が入ったりいろいろ。



▲目的地に一番乗りすると多額の援助金がもらえる。一番遠い人には貧乏神がつくぞ。

各地の物件を買って会社の収益を増やそう



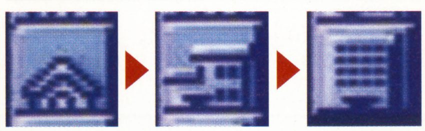
◀物件はその地域の特色がよく現れているものばかり。物件の値段が高く、収益率も高いものがねらいめ。

物件は安いものから高いものまでさまざまだが、安い物件でも買っておけば３月の決算でその物件の収益が入る。そうすればゲームがちょっとだけ楽になるぞ。また、手に入れている物件から人気商品が出ると、臨時収入が手に入るのだ。物件は持っていて絶対に損はしないぞ。しかし赤字を出して持ち金がなくなった場合は、手に入れている物件を売らなくてはならないので注意。



▶倉敷の桃太郎グッズ屋などは、大流行しやすいぞ。ほかにもいくつかヒットしやすい物件があるようだ。

増資をすることもできるのだ!!

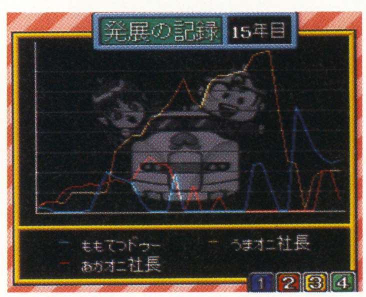


手に入れた物件は、増資をして収益率を増やすことができる。増資は２回まで行うことができ、増資すると建物の形が変わる。１億円以内の物件なら１回の増資で収益率が５パーセント、１億円以上の物件なら２パーセントアップするのだ。

3月は決算



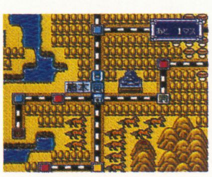
◀毎年３月になると収益額がでる。物件が多いほど高いぞ。

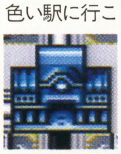


◀決算のときに発展の記録が表示される。誰に貧乏神が付いていたか一目でわかる。

お金がもらえたりワープしたり、駅の種類も多数

サイコロの目がいくつでるかは分からないが、できればいい駅ばかりに止まりたいもの。でもちょっと道をそれれば、悪い駅に止まらなくてすむこともたくさんあるぞ。右のような場合は、迷わず黄色い駅に行こう。





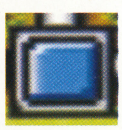
目的地の駅

目的地の駅は16個。ハワイが目的地になった場合は援助金が２倍になる。何年もプレイし続けると目的地の駅が変わるぞ。



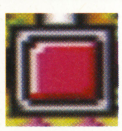
物件を買える駅

都心に近づくほど売られている物件も高くなる。物件を持っている駅に付いたら増資しておこう。



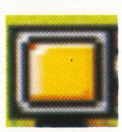
青い駅

お金が手に入る駅。夏場はもらえる金額が多く、冬場は少ない。遠回りしてでも入りたい駅。



赤い駅

お金をとられる駅。夏場はあまりとられないが、冬場はたくさんとられる。さらに恐慌の年だとそれはもう悲惨。



黄色い駅

カードがもらえる駅。何のカードがもらえるかわからないが、売っていないカードもここで手に入れることができる。



カード売り場

カードが買える駅。カードを売ることもできる。移動系のカードをたくさんかっておこう。



フェリー乗り場

ここから先は船での移動になる。目的地が遠いなら電車よりも船のほうが速い。この駅に止まるとカードをくれることがある。



空港

飛行機は海外に行くときに使用する。成田空港と関西国際空港どちらから乗ることもできる。



ワープ駅

全国に４つあり、どのワープ駅に飛ばされるかはわからない。ワープすると持ち金が０円になってしまう。



ロボット研究所

キングボンビーを倒すためのロボットを開発している。値段の高いロボットほど確実にキングボンビーを倒してくれる。

歓喜したり驚愕したり、イベントもいろいろ

イベントは条件がそろわないと起きないもの、何の前触れもなく突然起こるもの、プレイヤーが参加するかどうか自分で決めるものなどさまざま。もちろん恒例の女子風呂のぞきイベントなんてのもある。画面のどこかを「地域データ」調べればのぞくことができちゃうのだ。でもお金が半分なくなるので良いイベントと言えるかな？



◀ある日突然貧乏神がキングボンビーになってしまう。早く何とかしないと大変だ！

■利益系イベント■



◀どこかの地域の物件を買い占めている場合に起こるイベント。複数ある場合はランダムで選ばれる。



▶球団を持っている場合に起こるイベント。応援にいくと得点のルーレットを自分で決定できる。

〈その他の利益系イベント〉

- ●冬場の赤い駅に福の神
- ●温泉が大人気
- ●九州の農林から小判が発掘
- ●油田発見

など

■被害系イベント■



◀キングボンビーは貧乏神の比じゃないほど強烈な悪事を働く。その数ざっと8種類!!



▶持ち金1千万以上で赤か黄色の駅に止まると現れることがある。すられる金額は変装によって違う。

〈その他の被害系イベント〉

- ●大恐慌で青い駅が赤い駅に変化
- ●ドジラが現れ物件を破壊
- ●モモスラが孵化し都市を壊滅
- ●台風で各地に被害

など

ゲームの進行を助けてくれるたくさんのカード

カードは黄色い駅に止まったりカード売り場で手に入れたりできるほか、連続で同じプレイヤーが目的地に1番乗りしたときにももらえる。

カードの種類は全部で123枚。カードの系統は右に示したとおり。移動系のカードや防御系のカードは結構役に立つのでなるべく持っておきたい。大負けしているときには一発逆転系のカードで勝負に出よう。



▶何が起こるかわからないぱろぷんてカードを使ったら全員の持ち金が0に……。



◀防御系の金だらいカードを使って貧乏神を一時的にねむらせることもできる。

収入系カード

一定期間に使うと収入になったり、持っているだけで毎月お金が入ったりといいことずくめのカード。ただで高額のメカボンビーをもらえるカードもある。



買い物系カード

物件をふだんより安く買ったり、ローンを組んだりできるカード。ほかのカードと同様、一回使うとなくなってしまうので、使い道をよく考えよう。



移動系カード

サイコロの数を増やしたり、決められた数だけ進めるカードなど。「急行カード」ならサイコロは2つになり、「のぞみカード」だとなんと5個になる。



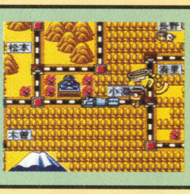
妨害系カード

全員を目的地から遠くに飛ばしたり、動けなくしたりと、敵の進行を妨害するカード。なかには自分に被害の及ぶカードもある。



防御系カード

敵が妨害系のカードを使ってきたときや、自然災害が起きたときに対処できるカード。ドジラ出現に備えて『モモトラマンカード』は常に持っておきたい。



ワープ系カード

目的地が遠くにある場合に、一瞬で行けるカード。指定された地方に飛ぶカードや低い確率でいきなり目的地に飛んで行けるカードなどもある。



一発逆転系カード

全員の持ち金が同じになってしまったり、お金が入るか貧乏神がついてしまうか、というまさしく一発逆転をねらっているプレイヤーのためのカード。



その他のカード

これまでのどの系統にも当てはまらないカード。それだけにキングデビルがついてしまったりカードを食べられてしまったりとさまざま。



ゲームが終了しても、まだ逆転のチャンスはある!

今までずっとトップを歩み続けていたプレイヤーにキングボンビーがとりついて一挙に最下位になってしまったり、最下位だったプレイヤーのもっている物件が大当たりしていきなりトップになったりすることはよくある話。最後の最後まで勝負がわからないのが桃鉄DXなのだ。そしてゲームが終了してからもまだ勝負はわからない。なぜならまだ多額の賞金をもらえる4つの賞が用意されているからだ。工業王・農業王・食品王・地域王、これらはそれぞれの所有物件の総合金額が最も多いプレイヤーに与えられる。これらによって長年接戦していたゲームの場合は勝敗が大きく揺らめくぞ。

男なら挑戦だ！最後っ屁パネル





▶最後の月になると貧乏神が話を持ちかけてくる。持ち金が4倍になるか無一文になるかの大きな賭けだ。

★ゲーム終了後に与えられる4つの賞★



◀工業の物件は高いものが多いのでプレイ年数が10年程度なら穴場といえる。安い工業物件を見つけよう。



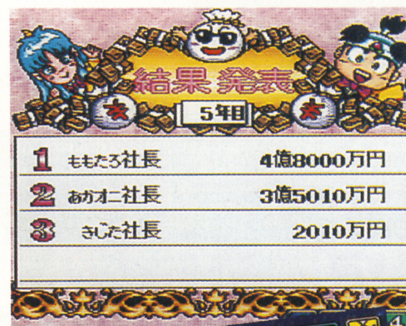
◀食品物件は安いので購入しやすい。さらに収益率もいいので人気が高いぞ。



◀農林物件は赤字になっても手放さない物件だ。天敵は農林物件を食べてしまうコマルン。



◀8年目以降この賞が追加される。8つの地域から1つ選ばれ、所有物件の総額が一番多い人に与えられる。





大社長になるためのコツ教えます

大社長になるために必要なのは、気力と根性と冷静な判断力。あとはちょっとしたテクニックだ。例えば多大な借金をかかえてしまっても、徳政令カードを使ったり、ワープ駅でワープすることで借金を消すことができるぞ。たいらのまさカードで全員の持ち金を同じにしてみんなを巻き込むのも手だ！　ほかにもうまく進めるためのテクニックはいろいろあるのだが、ここではまず基本的なことを2つ教えよう。これを読んだらさっそくプレイだ!!

■収益があれば安心■

より大きな会社にするために、何かトラブルがあったときに、資金の土台があればやっぱり安心。ゲームが開始したらすぐに、安い物件でもいいので手を出すよう心がけよう。3月の決算で収益が手に入る。これを元手にほかの物件も手に入れるのだ。



◀できればその地方の物件を買い占めたいもの。買い占めれば収益がなんと2倍になるのだ。

■みんなが近づいてからゴールしよう■

例えば目的地が北海道だったとして、ほかのプレイヤーがまだ本州にいるときに1人でゴールしてしまい、次の目的地が東京になったらゴールしたプレイヤーは大変不利になってしまう。というわけでみんなが目的地に近づいてくるまではゴールせずに待っていよう。



◀でもあんまり待ちすぎると、ほかのプレイヤーに先にゴールされてしまうこともある。ほどほどにね。

ライターのコメント

初めてプレイする人のためにルール説明のコマンドが設けられ、そこで2年分だけプレイできるようになっていたり、コンピューターキャラを選択することで難易度が選択できたりと、全くゲームをやったことのない人でも気楽に世界に入って行くことができる。さすが改良を重ねただけのことはあってとっても親切。イベントもいろいろあってなかなか飽きが来ないようになっているぞ。それにしてもほかのプレイヤーが被害に遭っていたりすると、心の中で思わずニヤニヤ。ゲームの最中は友達もへったくれもない、攻撃したものの勝ち。これがこのゲームの怖いところ(?)か。

それにしてもキングボンビーの攻撃は恐ろしかった〜。

要注目ソフトをPICK UP!!

～その6・ちょっと変わったゲームを楽しみたい貴方に…ETC.編

アクアノートの休日

アートディンク／6800円／発売中／その他／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

今日も気ままに海中散歩を楽しもう



▲見たこともない（あたりまえ）魚達が目の前を横切っていく。図鑑は必需!?

このゲームには目的らしい目的がない。プレイヤーは潜水艦ホリディ号を操作して、広く神秘的な海中を好きなように散策するのだ。海だからもちろん、色とりどりの魚や、そのほかの海生生物などがそこかしこに現れる。この魚達とは、音によるコミュニケーションが取れるのだ。魚と友達になったり、謎の遺跡を発見したりと、不思議な感覚でプレイできるぞ。

ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター

フォーラム／5800円／発売中／パチスロ／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

実機のロムをプロが解析



なんとなく儲かるような気にさせてくれる。でも初心者はほどほどにね。

ユニバーサルの「ハリケーン」「ソレックス」「キングオブカリブ」「トロピカーナ」ほか人気の7機種のROMを解析している。ゲームというよりは「金儲けのための大人のエデュテイメントソフト」。リール制限なしのビタ押し、フラグ成立時の目押し練習で回収率を上げよう。逆にこのソフトをきっかけにパチスロにのめりこむことになるかも。

SANKYO FEVER 実機シミュレーション

ティー・イー・エヌ研究所／6800円／発売中／パチンコ／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

実在するパチンコ台をリアルにシミュレート



▲台の特徴を見極めて打ちまくれ！ 自信がついたところで、いざ出陣!?

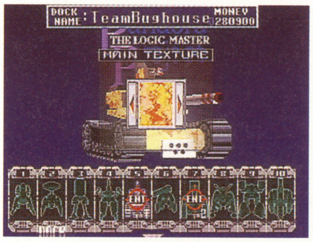
パチンコの有名メーカー、SANKYOの協力により、実際に活躍している4つの機種＋αが本物そのままに打てる！ という本格パチンコゲーム。ゲーム性を薄くした分、練習、予習といった楽しみ方ができるぞ。確率変更やクギの調整などもできるので、これからパチンコを始めるという人も、もうバリバリな人も、パチンコファンなら見逃せない1本だ。

Pandora Project THE LOGIC MASTER

Team Bughouse／5800円／発売中／シミュレーション／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

強いマシンも弱いマシンもすべてプログラム次第



▲ユニットはプログラムの通りに行動する。操作はできないが、熱い観戦が楽しめる。

パレットというチップを組み合わせ、それをユニットに組み込んで戦わせるという、一風変わったシミュレーションゲーム。トーナメントを勝ち抜き、ランキング1位をめざすモードと、作ったユニット同士を戦わせる対戦モードが用意されている。どちらにしろ、ロジックの組み合わせが重要になってくるので、プログラムは丁寧に組ませたい。

無人島物語

ケイエスエス／12800円／発売中／シミュレーション／バックアップカートリッジ

SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

どうせなら南の島のバカンスとしゃれこもうぜ！



▲暗い設定ではあるが、キャラクターやイベントのおかげで絶望感は感じない。

パソコンでは「3」まで発売されている人気シミュレーションゲームの移植作だ。不幸な飛行機事故に遭いながらも、奇跡的に生き残った6人の生存者たち。それぞれが持つ特技や技術を駆使して、未開の無人島から脱出するのが目的になる。島中を探検しながらさまざまな物資を手に入れ、さらにそれを使って道具を作り……とサバイバルライフも楽じゃないのだ。

太陽のしっぽ

アートディンク／5800円／発売中／その他／CD-ROM

SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

原始時代のアウトドアライフは命懸けだ!!



▲行けども行けども草原が続く。そう、ここはまだ何もない原始時代!

「アクアノートの休日」の流れを受け継ぐゲーム。アクション要素が強いが、だだっ広い平原を駆けまわるという、なにもなさげな設定は健在。しかし、舞台は法律も秩序もない原始時代。どこに危険がひそんでいるかわからないのだ。生きていくためには弱い動物を狩り、また強い動物からは逃げる必要がある。大自然の厳しさと人間のもろさが味わえる新感覚のゲームなのだ。

気になるソフト 新作ソフト 要チェック！

コイツはちょっと見逃せない！

U.S.ネイビーファイターズGOLD

9821・IBM-PC／12,800円／発売中／EAV／シミュレーション／CD-ROM

超美麗なグラフィックに酔いしれ果てしない大空を駆けめぐれ！

傑作フライトシミュレータ『チャック・イェーガーズ・エアー・コンバット』の流れを組む本格派フライトシミュレータ『U.S.NAVY FIGHTERS』に、追加ミッション『MARINE FIGHTERS』を加えたカップリングCD-ROM。『U.S.NAVY〜』に加え、シーハリアーなどの新戦闘機、LAU-10などの新兵器を使うこともできるのだ。

また、ミッションは用意されたものを選択する他、ユーザーが自由にミッション内容を設定することもできるのだ。



▲次々に登場するミッション。キミのフライトテクでどこまで行くことができるか？





■機体選択



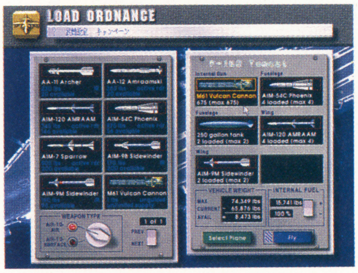
◀空母上に待機している機体から、自分の使うモノをチョイス！ ミッションに合わせた機体を選ぼう。

■パイロット選択



◀パイロットを選択。どんなパイロットが、このミッションに向いているのかな？

■武器選択



◀機体によって搭載できる武器は異なる。作戦の成否は武器の選択にかかると言っても過言じゃないぞ！

アースライトルナ・ストライク

SFC／価格未定／1996年夏発売予定／ハドソン／シミュレーション／バックアップカートリッジ

ネクタリスシリーズの流れを組むSFシミュレーション！

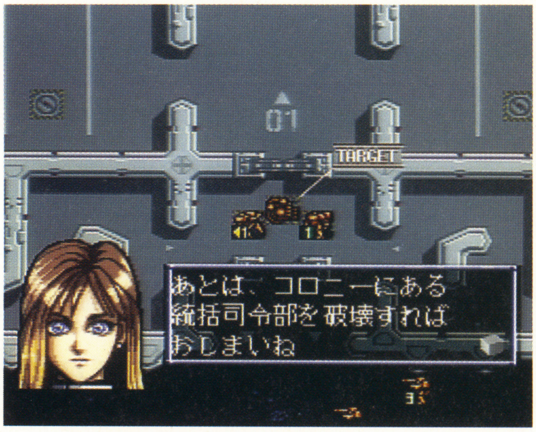
ハドソンからこの夏に発売されるこのゲームは、『ネクタリス』『ネオネクタリス』、そして前作『アースライト』と一連の流れを組むSFシミュレーション。ただし、今回は前作とは違ってかなりリアルな設定になっている。

宇宙に移民した人類を管理しようとする地球連邦軍。自由を求め、その連邦と戦うのがプレイヤーの使命なのだ。

初心者からベテランまで、楽しく遊べるシミュレーションだぞ。



▲操作は簡単。かなりサクサク進めることができるぞ。



SF好きにはたまらないこのゲーム！

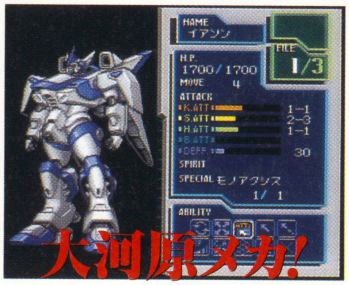
登場する人型ユニットは、ガンダムなどでおなじみの大河原邦男氏によるデザイン。アニメファンにはこたえられない設定になっているぞ。

また、登場人物の設定もかなり凝っていて、仲間、そして敵との会話によって、ゲーム中にドラマが生まれている。のめり込みかたが違うのだ。



ドラマな展開！





大河原メカ！

■遊びやすいシステムがイッパイ！■

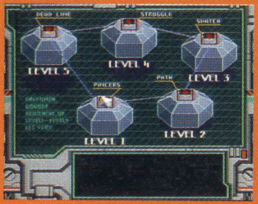
このゲームには、普通のシミュレーションとは違い、初心者でも遊びやすいシステムがいろいろと搭載されているぞ。

■戦術説明■



各面の最初には、どう攻めるのが効果的なのか？　の戦術説明を見ることができる。

■演習面■



いつでも行ける演習面では、あらかじめ司令官のレベルを上げておくこともできる。

司令官を育てるのだ！

このゲームは、司令官システムを採用。各司令官が自分の部隊を率いて戦い、その部隊のユニットの経験値は、全て司令官に入る。司令官がレベルアップすれば、その部隊のユニットが全て強くなるというシステムなのだ。司令官は、下の３人以外にもゲームが進むとどんどん登場するぞ。



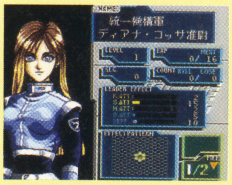
▶アキラ・スドウ◀

このゲームの主人公で、気が強く負けず嫌い。自分が正しいと思ったことは、よほどのことがない限り引かない。戦術は、全体を考えるより目の前の敵を叩いていくタイプで、攻守にバランスの取れた機体を好む。プライベートではレースをしている。



▶ディアナ・コッサ◀

明るく行動的なラテン系で、外に出て遊び回っていることが多い。あけすけのない物言いをするため、結構キツく見られがちだが、本人は気にしない。敵側に切り込んで行き、攪乱する戦法を得意とするため、装甲を削ってでも機動性に優れたユニットを好む。



▶テッド・カーティ◀

本人はクールでニヒルだと思っているのだが、気取り屋で結構軽薄なところがある。天才的なひらめきをみせることもあるが、あまり実戦に結びついたことがない。戦術は基本に忠実で、いざというときの保険も忘れない堅実派。余暇は友人とナンパに励む。



まだまだいるぞ！

第4次スーパーロボット大戦S

PS/6800円/発売中/バンプレスト/シミュレーション/CD-ROM



大人気のスーパーロボットが、PS版になって登場!

様々な機種で発売され、大人気のアニメロボットシミュレーションが、ついにPS版にも登場。ゲームのストーリー的にはGB版の『第2次〜』、SFC版の『第3次〜』の流れを受け継いだもので、SFC版同名ソフトの移植になる。

ただ、そこはPS、単なる移植ではなく、CGデモやサウンド、そして声優陣なども大幅にパワーアップ! あの頃アニメを見て育った世代にはそれこそ涙モノのデキ。RPG要素もあって、何回も遊べるぞ!



▲次々に登場するなつかしのロボ! キミはどれだけ知っているかな?

■4タイプ8人の主人公■

ゲームの主人公は、下の8人の中から選択する。ほかの登場人物の多くは、あのアニメの主人公、ヒロインたち。人物やロボット図鑑も付いているぞ。

[熱血漢タイプ]

合体アニメなら、間違いなく服は赤で1号機に乗る。典型的な主人公タイプがこの2人だ。


レナンジェス


パトリシア

[理論家タイプ]

物事を理論的に考えるタイプなのだが、惚れっぽかったり口説くのが趣味だったりの異性好きでもある。


イルムガルト


グレース

[ヘンなタイプ]

大ボケをかましてみたり、おっちょこちょいだったりのヘンなタイプ。ただし、実力はある。


ヘクトール


ミーナ

[ニヒルタイプ]

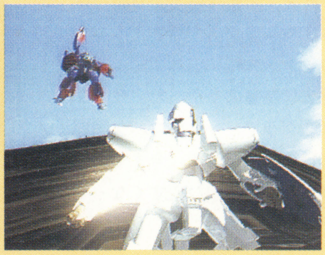
こちらは服は青で2号機に乗るようなタイプ。冷たい感じがするけど、それぞれ過去を背負っているのだ。


アーウィン


リン

CGデモがカッコイイ!

ゲームのオープニングや一部の変形シーンには、CGムービーを採用。特にオープニングでは様々な機種同士が戦う、カッコイイシーンが見られるぞ。


▶ガンダム、ダンバイン、エルガイムなどなどのメカが、いろいろな敵と戦うオープニングシーン。プラモデルがぐりぐり動いているようで、なかなかそそる。


◀いろいろなアニメに出てきた敵が登場。アニメでは見れなかったダンバインVSザクなどのシーンもタップリ堪能できる。ゲーム中の合体シーンもGOODだぞ!



3×3EYES～吸精公主～

SS／7300円／発売中／日本クリエイト／アドベンチャー／CD-ROM 3 枚組



おなじみのパイと八雲が、今度はサターンで大暴れするぞ!

週刊ヤングマガジンに好評連載中で、多くのファンを持つ『３×３ＥＹＥＳ』。ゲームとしても様々な機種に移植されていたこのタイトルが、今度はセガサターン版のアドベンチャーゲームとして登場。このサターン版は、ＣＤ－ＲＯＭ２枚組というボリュームのゲームで、ファン垂涎のビジュアルやサウンドが満載。……上のスペック表に３枚組って書いてあるって？　そう、実はもう１枚オマケのＣＤ－ＲＯＭが付いているのだ。



▲おまけCD－ROMには、辻谷、林原両氏の香港紀行などお楽しみがイッパイなのだ！

■強力なビジュアルと音声で物語が進行する■

サターン版では、ＰＳ版にはなかったカットや書き下ろしのカットを大幅に追加収録。また、過去に要望の多かった、セリフと顔グラフィックのロパク同期も実現されている。今までの機種よりもより遊びやすくなっているぞ。


▲過去に使用したグラフィックも全面修正。ファンも大満足のデキだぞ。


▲可逆圧縮技術を採用。クオリティーも格段に違うのだ。



▲ファンの要望の多かったロパクのシンクロ。自然な感じだ！

■ゲームストーリー

香港でオカルト雑誌「妖撃」の校了作業の真っ最中だったパイたち。普段と変わらないその風景、だが、１つだけいつもと違ったことがあった。八雲の額にいつもは赤く浮かび上がっていた「无」の文字、それがふとした事で接触した妖魔の攻撃で黒く変色したままだった。八雲の体には変化はないのだが……。　そんなところに２つの事件が舞い込んできた。そのどちらも、奇怪で謎めいた事件だが、果たして、これらの事件に関連性があるのか……。





うれしいオリジナルストーリー

このサターン版では、オープニングもグーンとパワーアップ！　新技術を使うことで完全なアニメーションになり、しかも、オープニングのテーマが、主人公・八雲役の辻谷耕史氏（作詞も！）に変更。八雲の心情タップリの曲だぜ！





Game Fan

Vol.1 シミュレーション編

発行日1996年5月15日

■ EDITOR'S VOICE

吉田拓郎の「ひまわり」知ってますか。本誌のテーマである「こだわり」というフレーズをうまく使った曲です。皆様のゲームに対するこだわりをお送りください。次号で掲載いたします。(明)

本誌の発売日に29才の誕生日を迎えた。20代最後の1年間は充実したものにしたいと考えているが、本誌を作っている間、やりたいSLGが増えて、充実するのは仮想現実の中だけになりそうで怖い。(D.March)

「ジャンルでまとめたゲームの本を作る」って最初に聞いたとき、こりゃかなり大変そうだなって思ったんだけど、やっぱり大変だった(笑)。しかも会社の引っ越しと重なって、そりゃぁもうてんてこまいっ！　今日で18日連続会社に泊り込み（最長記録更新中）さ。(えぐち)

NEXT!

Game Fan vol.2

7月末ごろ発行予定

次号も人気ジャンルを徹底特集!

乞うご期待!

発行人●佐々山泰弘
マネージャー●中川信行
編集人●柳沼正秀

編集長●小川明久
副編集長●出町浩一郎
編集●
GameFan編集部
有限会社プロスペック
江口貴博
倉持征木
吉野さくら
山本千恵

長沢雄吾
舘野英昭
市川和久
藤田芳典
安藤航平

デザイン●
有限会社ゼラス
石村　勇
大岡喜直
相京厚史
有限会社プロスペック
江口貴博
菅原弘美

イラスト●
有限会社プロスペック
吉野さくら
山本千恵

表紙●
モデル／沢口はるか
撮影／会田定弘
スタイリスト／馬場喜子
(CREATE ESSE)
ヘアー&メイク／関麻衣子
(CREATE ESSE)
衣装協力／KOÜPU
96年阪神大賞典・撮影　八神正一
デザイン　石村　勇

発行所　毎日コミュニケーションズ
東京都千代田区一ツ橋1-1-1　パレスサイドビル
TEL
03-3211-2564(編集)
03-3211-2568(販売業務)
03-3211-2579(広告)

ISBN4-89563-901-0
C9476
雑誌68391-14
定価680円（本体660円）

MYCOMムック

卒業 Graduation Real 写真集

サイパンに卒業旅行に出かけた私立清華女子高等学校の5人を俊英、増田賢一が特写。
セーラー服、ブルマー、私服、パジャマ、そしてもちろん水着も満載。
南の島での5人は、学校とはまた違う新鮮でまぶしい姿をみせてくれます。



©1996　Mainichi Communications Inc. Kenichi Masuda

「卒業R」の
実写キャラクター
撮り下ろし写真集

CAST

新井 聖美（渡辺 浩美）
加藤 美夏（沢知 かな）
志村 まみ（白井 聡子）
高城 麗子（武澤 志保）
中本 静（前田 美紗子）

撮影：増田 賢一

定価 2,500円
（本体2,427円）
・本文96ページ
・ピンナップ付き
*お求めは全国の書店にてどうぞ。

「卒業Rプレイステーション版公式ガイド」
好評発売中！
（定価1,000円）

MYCOM
株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL.03-3211-2568　FAX.03-3211-2584

ゲーム「卒業R」はマルチプラットフォームで楽しめます。

■Macintosh版　発売中
価格：8,800円（税抜）
初回プレス特典：特製生写真セット
問い合わせ先：
バンダイビジュアル(03-5828-3051)

■プレイステーション版　発売中
価格：5,800円（税抜）
初回プレス特典：
サイン入りオリジナルスカーフ
問い合わせ先：
バンダイビジュアル(03-5828-3051)

■Windows版　96年5月発売予定
問い合わせ先：
NECインターチャネル(03-5440-0762)

■PC-FX版　96年6月発売予定
問い合わせ先：
NECインターチャネル(03-5440-0762)

■ピピン版　96年発売予定
問い合わせ先：
バンダイビジュアル(03-5828-3051)

ゲーム関係の ライター、デザイナー、編集者 募集

このたび㈱毎日コミュニケーションズ書籍編集二課では、ゲーム関係のライター、デザイナー、編集者およびゲームソフトの制作会社を募集します。編集内容は「Game Fan」、「Game Fan Books」、「パソコンソフト付き書籍」など（96Pの広告参照）。我こそはとお思いの方は、電話連絡の後、履歴書を持参の上ご来社下さい。

＊今回募集するライターにつきましては、正社員の募集ではありません。

TEL　03・3211・2564（担当：野村、出町）

•

東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル5F（地下鉄東西線竹橋駅下車）
株式会社毎日コミュニケーションズ出版編集第二部書籍編集二課


ENEMY ZERO
プレイステーションユーザーの皆様へ
プレイステーションユーザーの皆様へ、誠に申し訳ございませんが
様々な事情から、「エネミー・ゼロ」のプレイスーテション版の発売は
中止となりました。
プレイステーションユーザーの方で「エネミー・ゼロ」の発売を楽しみに
されていた方には、お詫びを申し上げます。誠に申し訳ございません。
「エネミー・ゼロ」はより良い環境を求めて、セガサターンで新たに
開発をスタートします。宜しくお願いいたします。
PlayStation
SEGASATURNで発売!!
セガサターン
CD×4枚組 予価6800円 '96秋登場
SEGASATURN
W
A
R
P.
開発・発売元：株式会社ワープ
〒150 東京都渋谷区恵比寿1-9-7 ITOX 6F
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



MYCOMムック GameFan vol.1 シミュレーション編
1996年5月15日発行　発行：毎日コミュニケーションズ
〒100東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
広告03-3211-2579　販売03-3211-2596　編集03-3211-2564

9784895639019
1919476006807

ISBN4-89563-901-0
C9476 P680E

大日本印刷(株)
雑誌68391-14
定価680円(本体660円)

GameFan

•Vol.1•

シミュレーション編

「ダビスタ96」「ときめきメモリアル」ほか　シミュレーションの名作・新作を徹底解説

MYCOM